

3 CDs / GRÁTIS JOGO COMPLETO PC

B GAMER

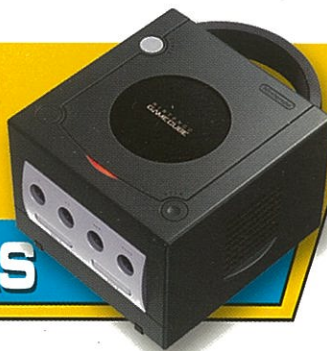
MAIO Nº 46

LARA CROFT TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

O RENASCER DO MITO

**DOSSIER
GAMECUBE**

32 PÁGINAS



**GRAND PRIX 4
COSSACKS: THE ART OF WAR
FREEDOM FORCE
LUIGI'S MANSION
DESERT SIEGE
SOLDIER OF FORTUNE II
VIRTUA FIGHTER 4
PIKMIN
F1 2002**

**GRANDE
PASSATEMPO
GANHE!
1 GAMECUBE
COM JOGOS**



PC CD-ROM | DREAMCAST | GB ADVANCE | GB COLOR | GAMECUBE | N64 | PSONE | PS2 | XBOX

ESTA REVISTA OFERECE LHE 3 CD-ROM QUE NÃO PODEM SER VENDIDOS SEPARADAMENTE. PEÇA OS SE NÃO ESTIVEREM NA CAPA.

“Visual esplêndido. Missões bem estruturadas.
Argumento absorvente.” – Games Domain



Aquanox

A ÚLTIMA GUERRA SERÁ TRAVADA POR BAIXO DAS ONDAS



www.aquanox.de



NVIDIA

massive DEVELOPMENT



JoWood
Productions

Rua da Restauração, 365 · 4099-023 PORTO – Portugal
Tel.: 22 608 83 12 · Fax: 22 608 83 13
E-mail: comercial@playgames.pt · Internet: www.playgames.pt

PlayGames

Director-Geral
António NunesCoordenador Editorial
Rui RodriguesDirector
Rui RodriguesRedacção
Fernanda Andrade, Nuno Almeida,
Nuno Catarino, Paulo SantosColaboradores
Ana Santos, Bruno Mendonça, Fernando Rosado,
Gonçalo Lopes, José Bernardino, Pedro NunesGrafismo
Sérgio CaeiroPaginação
António Galveia, Rui Nave, Sérgio CaeiroCoordenação e Produção Gráfica
Rui NaveRevisão
Lisete AbrantesSecretária
Margarida SousaDirector Adm. e Financeiro
Alexandre Nunes

CD-ROM

Edição
Rui RodriguesProgramação
Miguel CarapinhaDesign
Rui Silva, Sérgio CaeiroEdição, Redacção e Publicidade
Goody, SAR. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy
1900-825 Lisboa
Tel: 21 862 20 31 Fax: 21 862 20 37
e-mail: bgamer@goody.pt
Nº de Contribuinte: 505000555Pré-impressão
Grafilis - Rua Consiglieri Pedroso, 90
Casal de Santa Leopoldina, Edifício Grafilis,
Queluz de Baixo 2745-553 BarcarenaImpressão
Heska Portuguesa,
Novo Complexo Fabril, Campo Raso, 2170 SintraDistribuição
MidesaTiragem
20 000 exemplaresRegisto na DGCS
nº 222262Depósito legal
nº 123713/98

Membro



EDITORIAL

Já parece um lugar comum, mas, mais uma vez, levamos até vós uma edição super especial.

O grande destaque, a par do Dossier GameCube, vai para *Angel of Darkness*, a nova aventura de Lara Croft, merecedora de honras de capa nesta edição. *Lara Croft Tomb Raider Angel of Darkness*, a sair para PC e PS2 em Novembro próximo, marca uma viragem radical na história dos jogos da famosa heroína. A BGamer foi até Londres conhecer o destino das próximas aventuras de Lara Croft. É disso que damos conta a partir da página 32.

Com o lançamento da 128 bits da Nintendo, e à semelhança do que fizemos com a Xbox, decidimos compilar um mega Dossier de 32 páginas sobre a GameCube.

O pequeno cubo tem suscitado, junto dos nossos leitores, grandes expectativas e a procura de informação é grande. É nesse sentido que decidimos elaborar este Dossier que visa esclarecer e informar os nossos leitores sobre um novo mundo que se aproxima. Além de todos os dados e especificações sobre a máquina e acessórios, podem contar com uma entrevista com os responsáveis da Nintendo em Portugal, Ricardo Feist e Ana Margarida Gonçalves. Mas como sempre, são os jogos que despertam e congregam todas as atenções. Ao longo de 23 páginas, trazemos as primeiras análises, de onde se destacam títulos como *Luigi's Mansion*, *Pikmin*, *Super Smash Bros. Melee* ou antevissões a jogos como *Mario Tennis*, *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2* e *Resident Evil*. Terminamos com uma listagem dos jogos que sairão futuramente.

Especial ainda porque, pela primeira vez na história da BGamer, oferecemos 3 CDs. O habitual CD de demos, recaído por inteiro o destaque na versão de demonstração de *2002 FIFA World Cup*, um jogo completo, *POD Gold*, que faz as delícias dos amantes de altas velocidades e corridas futuristas; e um CD dedicado à GameCube, com informação sobre a máquina, acessórios, "screenshots" e, sobretudo, muitos vídeos.

Com a edição iminente de *Final Fantasy X*, decidimos, este mês, destacar na História das Editoras, a Squaresoft, responsável pelo surgimento de uma das proeminentes sagas de RPG.

Mas todas estas novidades têm um preço. Assim tivemos de reduzir ou suprimir algumas secções que voltarão em todo o seu esplendor na próxima edição. Como tal, a secção Comparativo e a secção DVD foram de "férias", enquanto o Online e Hardware foram reduzidas em 1 página. As sempre esperadas secções das Antevissões e Análises estão também mais pequenas em tamanho mas têm grandes jogos. *Grand Prix 4*, *Cossacks: The Art Of War*, *Freedom Force*, *Virtua Fighter 4*, *F1 2002* e *Soldier of Fortune II - Double Helix* são a prova disso mesmo.

Bons jogos e divirtam-se.

BGAMER



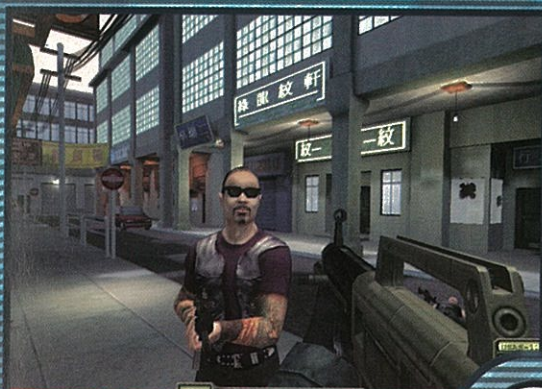
LARA CROFT TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS

ESTE MÊS...



DOSSIER GAMECUBE

51



SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

30



GRAND PRIX 4

24



HISTÓRIA DA EDITORA SQUARESOFT

48



VIRTUA FIGHTER 4

103

SUMÁRIO

Capa

Lara Croft Tomb Raider Angel of Darkness 32

Especiais

Dossier GameCube	
Introdução	51
Máquina	52
Acessórios	56
Entrevista	58
Luigi's Mansion	60
Pikmin	62
Super Smash Bros. Melee	64
NBA Courtside 2002	66
Tony Hawk's Pro Skater 3	67
Crazy Taxi	68
Extreme-G 3	68
Wave Race: Blue Storm	69
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet	70
Resident Evil	71
Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2	72
Soul Calibur 2	73
Mario Tennis	74
Super Monkey Ball	74
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	75
Metroid Prime	75
2002 FIFA World Cup	76
Virtua Striker 3 Ver. 2002	76
ISS 2	77
Sega Soccer Slam	77
E ainda	78
História da Editora Squaresoft	48

Mensalmente

A chegar	12
As aventuras virtuais de Stick e Joy	114
Correio dos Leitores	14
Editorial	3
Fórum	18
Hardware	88
Jogos do Sétimo	106
Mundos Alternativos	108
No CD	6
Notícias	8
No Último Mês	20
Online	84
Promoções PC	28
Top da Redação	22
Troques e Dicas	110

PC-CD-ROM

Em Projecto

Grand Prix 4	24
--------------	----

Antevisão

Soldier of Fortune II - Double Helix	30
Lara Croft Tomb Raider Angel of Darkness	32

Análise

Cossacks: The Art Of War	40
Freedom Force	38
Ghost Recon: Desert Siege	39
Kohan: Immortal Sovereigns	42
Kick Off 2002	43
Tropico: Paradise Island	44

Consolas

Antevisão

Medal Of Honor: Frontline	96
Smash Court Tennis Pro Tournament	94

Análise

Deus Ex	104
Dynasty Warriors 3	99
F1 2002	100
Phantasy Star Online V2	102
State of Emergency	98
Virtua Fighter 4	103

2002 FIFA WORLD CUP

EDITORIA EA
REQUISITOS WIN9X, Pentium II 300,
 64 MB RAM
SITE www.ea.pt



FREEDOM FORCE



EDITORIA EA
REQUISITOS Win9x, Pentium II 266Mhz,
 64 Mb Ram, Placa 3D
SITE www.myfreedomforce.com

PLOING 2



EDITORIA Suricate Software
REQUISITOS WIN9x, Pentium III 300,
 128 MB RAM, Placa 3D
SITE www.ploing2.de/English/

ROADTRIP 2002



EDITORIA Wasatchware
REQUISITOS WIN9x, Pentium III 500,
 128 MB RAM, Placa 3D
SITE www.roadtrip2000.com

X-PLANE V6.11



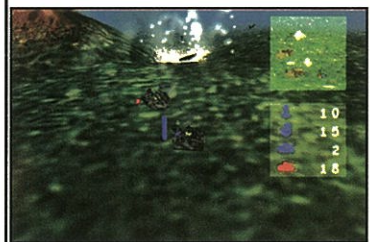
EDITORIA Laminar Research
REQUISITOS WIN9x, Pentium III 400,
 128 MB RAM, Placa 3D
SITE www.x-plane.com

ROCKETELITE



EDITORIA Digital Concepts
REQUISITOS WIN9x, Pentium III 300,
 64 MB RAM
SITE www.rocketelite.com

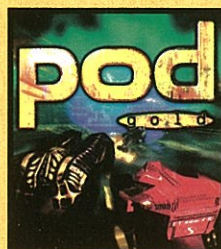
TANKS 3D



EDITORIA DeaddyBear
REQUISITOS WIN9x, Pentium 200,
 32 MB RAM
SITE www.deaddybear.com

OFERTA! JOGO COMPLETO POD GOLD

Na edição deste mês oferecemos o jogo *Pod Gold*, um título de corridas futuristas onde a velocidade e a adrenalina são uma constante. É de salientar o desenho original dos circuitos e "design" dos diversos veículos, que nos transportam para uma visão negra do futuro.



EDITORIA Ubi Soft
REQUISITOS WIN95/98,
 Pentium 200, 32 MB RAM
SITE www.ubisoft.co.uk

OFERTA! CD INFORMATIVO GAMECUBE

CD Rom com informações sobre a nova consola da Nintendo, incluindo vídeos, screenshots etc.

EDITORIA Nintendo
REQUISITOS WIN95/98,
 Pentium 200, 32 MB RAM
SITE www.concentra.pt



DEMOS

2002 FIFA WORLD CUP

FREEDOM FORCE

PLOING 2

ROADTRIP 2002

X-PLANE V6.11

ROCKETELITE

TANKS 3D

IGOWAR2

SOLARIS 104E

PATCHES

ALIENS VS. PREDATOR 2

WARLORDS BATTLECRY II

BLOOD OMEN 2

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

SHAREWARE

GETRIGHT 45C

DETONATOR XP 28.32

WINAMP 2.79

ICQ 2002A

WINZIP 8.1

DIRECTX 8.1

DOWNLOAD ACCELERATOR

GO!ZILLA 4.1

MEDIA PLAYER 7.1

NOTA

Antes de instalar as demos, por favor verifique os requisitos mínimos

É muito mais fácil enfrentar um exército



quando tu próprio és um.

DUNGEON SIEGE

UM JOGO "ROLE-PLAYING" (RPG) DE CHRIS TAYLOR

Reúne e controla um grupo de até oito heróis em simultâneo, à medida que vais desbravando caminho pelo gigantesco e tridimensional mundo de Ehb. De guerreiros e arqueiros a feiticeiros e mulas de carga para transportar o teu espólio, tu e a tua equipa vão ter de enfrentar os temíveis lacaios e criaturas do senhor das trevas. Quer jagues sozinho ou no modo multi-jogador, a vitória está ao teu alcance. Parte à aventura e que comecem as batalhas!

www.microsoft.com/portugal/entretenimento



GAS
powered
GAMES

Microsoft

© 2002 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Dungeon Siege e os logotipos são marcas comerciais registadas ou marcas comerciais da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou noutros países. Outros produtos ou nomes de empresas aqui mencionados poderão ser marcas comerciais registadas dos respectivos donos.

C&C GENERALS - A REVOLUÇÃO

A Electronic Arts anunciou mais um capítulo da série *Command & Conquer: Generals* irá apresentar, no decorrer do Inverno de 2002, um novo e espectacular motor de jogo, capaz arrebatrar os maiores elogios dos seguidores da série.

Do "interface" clássico só restam escombros, característica que produz uma autêntica revolução na jogabilidade. O controlo dos teatros de guerra é agora total, permitindo que cada jogador se afunde nos conflitos contemporâneos retratados em *Generals*.

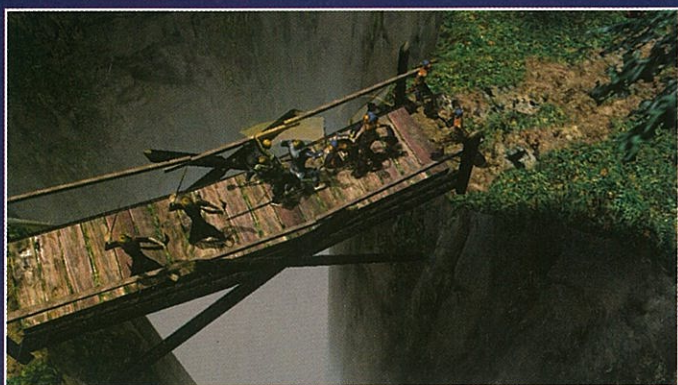
Este mito da estratégia em tempo real apostou num visual totalmente em 3D, com um estilo "Hollywoodesco", onde a liberdade de movimentos é total.

Para as unidades podem contar com uma pequena limpeza de balneário. Entre edifícios e máquinas de guerra, existem mais de 80 novidades, caracterizadas ao mais ínfimo pormenor.

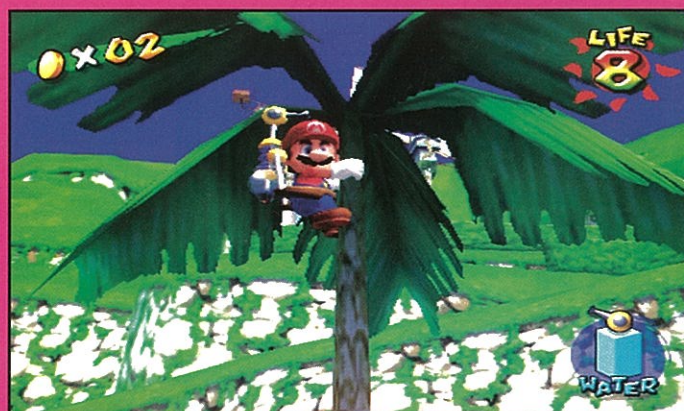


DUNGEON SIEGE

Encontra-se já à venda *Dungeon Siege*, um excelente RPG de acção, provavelmente o melhor até à data. Da autoria de Chris Taylor, *Dungeon Siege*, apresenta todos os condimentos de um RPG de acção, aliado a um grafismo 3D fabuloso e muito fluido. Análise no próximo número da BGamer. Entretanto, já se encontram disponíveis todas as ferramentas para criar os seus próprios mundos de *Dungeon Siege*, como gmax, uma plataforma de criação em 3D que permite aos entusiastas de jogos alterar os seus títulos favoritos, incluindo a edição de polígonos, texturas, luzes, etc. Para mais detalhes consulte www.dungeonsiege.com.



MARIO SUNSHINE

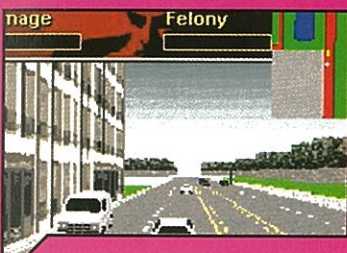
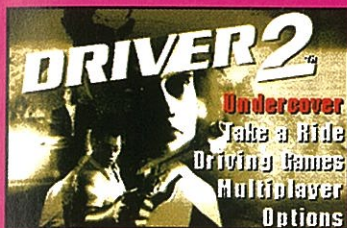


A Nintendo revelou novos pormenores sobre o primeiro jogo de aventura de Mario, para a GameCube, assim como o título definitivo. Em *Mario Sunshine*, Mario será confundido com um indivíduo que andou a fazer "graffiti's" nas paredes de uma cidade. As férias que este iria gozar com a Princesa Peaches, na ilha onde ambos se encontram, serão interrompidas pois ele terá de descobrir o verdadeiro culpado e, limpar as paredes com o seu canhão de água.



DRIVER 2 A CAMINHO DO GBA

Um dos mais esgalhados jogos da Infogrames, o inesquecível *Driver 2*, vai ganhar uma adaptação à 32 bits da Nintendo. Os fãs desta série podem contar, no final do ano, com toda a magia que fez deste título um clássico dos videojogos. Velocidade sem limites, carros dos anos setenta e um estilo de condução politicamente incorrecto. Das opções de jogo convém dizer que o "multiplayer" é uma realidade, via "link-cable", permitindo que dois jogadores em simultâneo usufruam desta malha.



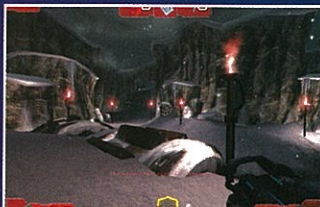
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Em breve poderemos contar com mais velocidade na PS2. Os carros mais exóticos do mundo irão novamente fazer-se à estrada, por 12 percursos infestados de trânsito, polícia e verdadeiras tempestades, como furacões e tornados. Ferrari, Porsche e Lamborghini são algumas das marcas que irão estar presentes.



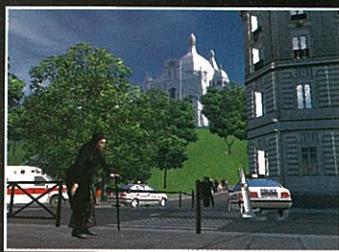
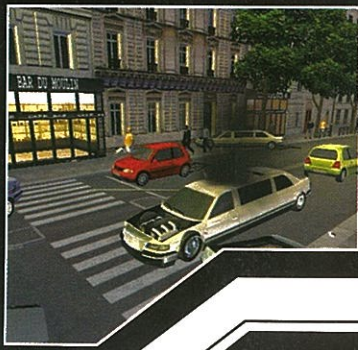
UNREAL TOURNAMENT 2003

Depois do sucesso do original, a Infogrames prepara-se para lançar para PC um novo episódio desta popular série de "First Person Shooters". O jogo terá mais de 30 arenas onde a acção promete ser intensa, com os jogadores a poderem escolher entre mais de 50 personagens diferentes. Além disso, está previsto a inclusão de modos de jogo inéditos, efeitos especiais de luxo, e um arsenal constituído por armas diversas e bem equilibradas, à semelhança do que já aconteceu no anterior *Unreal Tournament*.



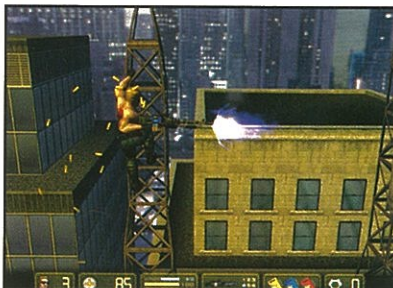
MIDTOWN MADNESS 3

Lá mais para o final do ano, a Microsoft irá lançar a terceira edição deste título de carros estilo "Arcade", passado em vários locais do mundo, como Paris ou Washington. Com cerca de trinta veículos oficialmente licenciados e vários modos de jogo, *Midtown Madness 3* irá reforçar o "portfólio" da Xbox no que toca a jogos do género.



DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Duke já tem regresso agendado para o PC. Mantendo o visual 3D na terceira pessoa, poderemos contar com o habitual humor sarcástico que caracteriza Duke Nukem. Para já, sabe-se também que o jogo irá contar com 8 enormes missões, onde não faltarão hordas de alienígenas para dizimar.



CURTAS

A Sega anunciou que está a desenvolver um novo capítulo da clássica série *Tom Jam & Earle*, que está previsto para o final deste ano e será um exclusivo Xbox.

Destruction Derby 4 está em desenvolvimento, prevendo-se que seja lançado para a PlayStation 2.

A Codemasters anunciou *Shoot to Kill: Columbian Crackdown*, um novo "First Person Shooter" para PC, onde encarnamos o papel de um membro da brigada anti-drogas.

O simulador da Sega, *F355 Challenge*, está a caminho da PlayStation 2, prevendo-se que seja uma conversão directa do título da Dreamcast.



A Electronic Arts disponibilizou um "Patch" de 5MB para *Global Operations*, que corrige alguns "bugs" e adiciona algumas mudanças ao jogo.



A Ubi Soft revelou que o lançamento de *Shadowbane*, o seu RPG Online, foi adiado, só devendo sair lá para o fim deste Verão.

Um jogo baseado na licença *Alien versus Predator*, está em desenvolvimento para o Game Boy Advance, lançamento previsto para 2003.

A Activision anunciou *Star Trek Elite Force II*, a sequência do aclamado "First Person Shooter" para PC. Nenhuma data oficial de lançamento foi ainda anunciada.

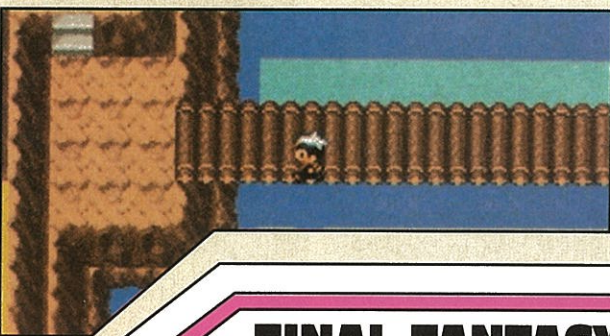
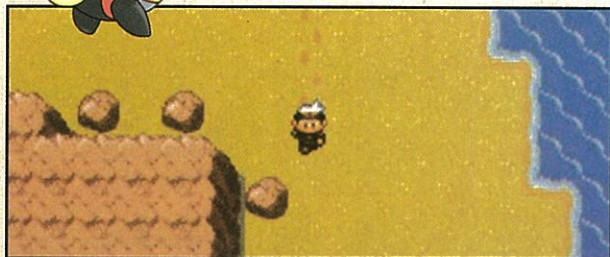
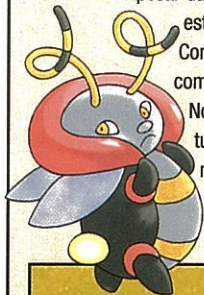
FINALMENTE... POKÉMON NO GBA

Depois de meses de espera, eis que a Nintendo Japão anuncia o primeiro título *Pokémon* para a 32 bits portátil.

Apesar das novidades serem ainda poucas, podem contar com um RPG ao bom estilo da série.

Como seria esperar, temos uma lista atualizada de personagens, com mais de 300 monstros e um novo treinador.

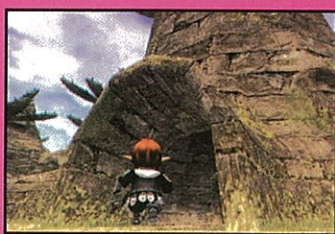
No que diz respeito ao argumento pouco ainda se sabe, mas tudo indica que esta aventura decorra num mundo nunca visto no Poké-universo. Consta ainda que poderão ser lançados, em data a anunciar, muitas versões deste pequeno cartuchinho.



FINAL FANTASY XI

Foram revelados mais alguns detalhes sobre a primeira versão "Online" de *Final Fantasy*. O jogador terá de pagar uma mensalidade pela utilização do serviço "Online", tal como vem sendo hábito com outros RPGs, e pagará uma soma extra por cada nova personagem.

Passando à versão PC, será em formato CD ROM e não DVD. Os requisitos mínimos não foram anunciados mas tudo indica que será um jogo exigente que, segundo as últimas informações, requererá uma placa gráfica compatível com a tecnologia T&L e o DirectX 8.1.



XIII

A Ubi Soft está a desenvolver um "First Person Shooter" para PS2, Xbox e GameCube, que dá pelo misterioso nome de *XIII*.

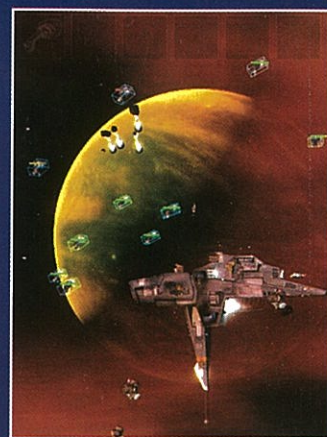
Baseado na licença dos livros de banda desenhada com o mesmo nome, este jogo usará, pela primeira vez num título deste género, a técnica gráfica "cel-shading" que permitirá uma recriação mais fiel do universo retratado.

XIII está previsto ser lançado no início de 2003.



STARMAGEDDON PROJECT EARTH

Starmageddon: Project Earth será um jogo de estratégia em tempo real que irá estreiar para PC, em CD ROM, no terceiro quarto do ano de 2002. Aproveitando os melhores elementos deste género, apresentará um "interface" amigável, progresso nos gráficos 3D e contará com uma história base envolvente. A nossa missão será colonizar novos planetas, numa época em que embora a tecnologia seja muito avançada continua a não substituir a mente do Homem.

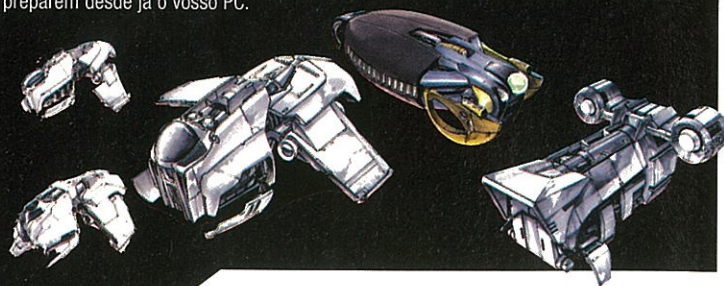


STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS: CLONE CAMPAIGNS

A tão esperada expansão de *Star Wars Galactic Battlegrounds* está já a terminar a sua fase de desenvolvimento. *Clone Campaigns* irá trazer 14 novos cenários, 100% inspirados nas batalhas de *Episode II: Attack of the Clones*.

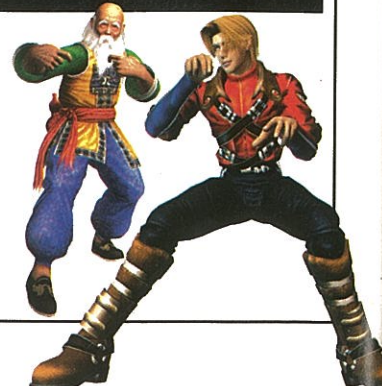
Ao lado das unidades fresquinhas poderão encontrar ainda alguns "upgrades", duas civilizações desconhecidas e poderosos efeitos especiais.

Clone Campaigns estará disponível nas lojas no decorrer do mês de Maio. Por isso preparem desde já o vosso PC.



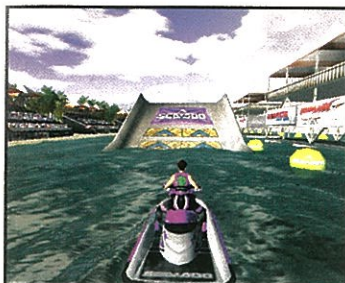
VIRTUA FIGHTER QUEST

A AM2 anunciou recentemente o lançamento de um título *Virtua Fighter* para a GameCube, previsto para 2003. Segundo Yu Suzuki, o criador da saga, *Virtua Fighter Quest* (nome provisório), irá contar com todas as personagens dos jogos e algumas características de RPG.



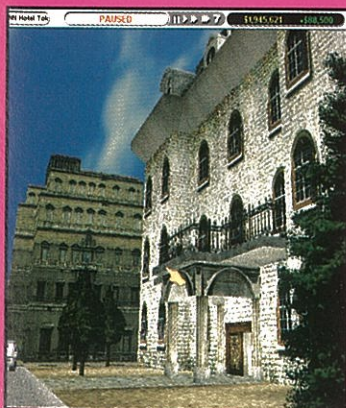
SPLASHDOWN

A pós ter marcado presença na máquina de 128 bits da Sony, *Splashdown* prepara-se agora para "atacar" na Xbox. Poderemos contar com cerca de 18 cenários diferentes, onde teremos 40 pistas para explorar, com vários atalhos e áreas escondidas. Desta vez, as ondas serão maiores no sentido de proporcionarem saltos mais virtuosos para a execução de truques.



HOTEL GIANT

C om lançamento marcado para este mês, *Hotel Giant* permitirá a gestão de hotéis de luxo. O objectivo inicial deste jogo de estratégia, consistirá em desenvolver uma pequena pensão tornando-a num empreendimento rentável. Partindo deste ponto, existirão cerca de duzentos e cinquenta e seis estilos de hotel disponíveis para construção, em vinte cidades internacionais. O objectivo final será a criação de hotéis de qualidade excepcional que, seriam irrecusáveis aos olhos dos hóspedes virtuais.



THQ E SEGA

A THQ irá lançar para o Game Boy Advance vários títulos clássicos da Sega. Um destes projectos a ver a luz do dia será *Phantasy Star Collection*, que reunirá no mesmo cartucho os três primeiros jogos da série, estando esta compilação prevista para 2003. Outros jogos a sair para esta plataforma serão *Virtua Tennis*, que deverá ser lançado ainda este ano, e também *Super Monkey Ball* e *Crazy Taxi*, os quais só deverão ser editados no próximo ano.



DELTA FORCE APOSTA NA LUTA CONTRA O TERRORISMO

A rapaziada da NovaLogic está a preparar o quarto capítulo da série *Delta Force*, um "stand alone" chamado *Task Force Dagger*. A inspiração para este jogo veio directamente da luta contra o terrorismo, que situou o Afeganistão no centro do mundo.

As 25 missões decorrem neste país árabe e colocam-nos na pele das mais variadas unidades das forças aliadas. Esta viagem a Kandahar e Tora Bora poderá ser realizada no decorrer do mês de Junho, altura em que o nosso PC se poderá transformar numa infernal batalha pelo futuro da humanidade.



STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

A sequência do jogo de 1997, *Jedi Knight: Dark Forces II* da saga Star Wars desenvolvido pela Raven Software e editado em parceria pela LucasArts e Activision, já se encontra disponível nas lojas para o formato PC.



CURTAS

Depois de um acordo, a *Sega* irá lançar títulos clássicos da Megadrive, Saturn e Dreamcast, para a Xbox. Pormenores específicos quanto a esses mesmos jogos ainda não foram anunciados.

A Strategy First em conjugação com a Paradox anunciaram o lançamento para Setembro de *Hearts of Iron*, um jogo de estratégia baseado na 2ª Grande Guerra.

Inspirado no conto de Júlio Verne, 20.000 Léguas Submarinas, *Mystery of the Nautilus* é uma aventura gráfica que será lançada no nosso mercado no decorrer deste mês.

O ansiado *Sims Online* irá entrar em período de "Beta Testing" já neste Verão, esperando-se que o jogo venha a sair lá mais para o final do ano.



O aclamado "Shooter" de PC, *Medal Of Honor: Allied Assault*, está prestes a chegar aos Macintosh. Previsto para o Verão, este título será uma conversão fiel ao original.

A Sierra vai lançar *Tribes Fast Attack*. O novo *Tribes* não será uma expansão mas sim um "Stand Alone" que, se focará nos rápidos combates "multiplayer" do primeiro título da série.

Depois da notícia do acordo que permite à Squaresoft produzir jogos para as consolas da Nintendo, começam a ser divulgados os primeiros pormenores. Sendo assim, o primeiro jogo da Squaresoft a estreiar para Game Boy Advance será *Final Fantasy Tactics*, título lançado originalmente para a PlayStation.

para Abril e Maio

[illegible]



NINTENDO
GAMECUBE™

* A vida é um jogo.



Lançamento
03.05.02

Life's a game *
www.nintendogamecube-europe.com



Um fã da GameCube

Querida BGamer:

Antes de mais, gostaria de dizer que o vosso trabalho tem sido simplesmente digno de se ver. Uma organização e informação impecáveis.

Estou a escrever porque, na minha opinião, existe aqui uma certa desvalorização (ou falta de informação) sobre a GameCube.

LUÍS FERREIRA

BG Esperamos que o nosso especial de 32 páginas sobre a GameCube nesta edição, satisfaça todas as vossas dúvidas e inquietações sobre a nova consola da Nintendo.

Metal Gear Solid

Olá pessoal:

Desde já, quero felicitar-vos pelo magnífico

trabalho que têm vindo a desenvolver.

1- O meu jogo favorito, a par de *Max Payne*, é o velhinho *Metal Gear Solid*, pois a história está muito bem construída. Pelo que sei, algumas personagens de *MGS 1* (como Meryl e Otacon) não marcarão presença em *Metal Gear Solid 2*. Como eu não sei a história do jogo, será que podiam publicar um artigo a contá-la?

2- Há alguma informação sobre a saída de *MGS 2* para o PC? A vossa equipa acha que o jogo será lançado para PC, ou estão pessimistas em relação a isso?

3- Está previsto realizar-se um filme de *Metal Gear Solid*? Se sim, quais os principais candidatos à conquista do papel de Solid Snake?

4- Está prevista uma sequência de *Max Payne*? Se sim, para quando?

TIAGO CASIMIRO, SEIXAL

BG 1- Um artigo a contar a história de *MGS 2*?!! Só se for uma solução do jogo, e mesmo assim é uma incógnita reservada a um futuro incerto.

2- Por enquanto nada foi ainda anunciado a esse respeito. Nós bem gostaríamos de ver o jogo num PC, mas...

3- Nada foi anunciado oficialmente sobre um filme baseado no universo de *Metal Gear Solid*.

4- Apesar de ainda não ter existido nenhum anúncio oficial, todos sabemos que a Remedy está a trabalhar na sequência de *Max Payne*.

Geforce 4 é básica?

1- Ouvi dizer que a GeForce 4 tem gráficos demasiado básicos, como os da GeForce 2. É verdade?

2- Tenho o jogo *Civilization III*. Depois de instalar o "patch" que vinha no CD da última BGamer não consigo jogar o *CIV 3*, porque o "Windows" diz que o jogo comete uma operação ilegal. Já reinstalei o jogo dezenas de vezes e como gostava de ter o "patch" instalado, queria que me ajudassem.

3- Na BGamer nº45 li, se não me engano, que iriam sair os jogos *Harry Potter and the Chamber of Secrets* e *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* para a PS2 e Xbox. Também irão sair para PC?

FILIPPE CATRAIA, VIA FAX

BG 1- Não, pois a GeForce 4 é uma placa superior, apresentando capacidades melhores. Já em relação à GeForce 3 as coisas mudam de figura, pois tudo depende do modelo de cada placa. 2- Vários elementos da redacção instalaram o "patch" e não tiveram nenhum problema. Qual é a mensagem de erro? Contacte a redacção, via telefone, para o podermos ajudar.

3- Na edição transacta, não falámos nesses jogos nem a EA os anunciou.

Tony Hawk's Pro Skater 3 no PC

Olá a todos!

Tenho umas perguntinhas a fazer:

1 - Instalei a demo do *THPS 2* que vinha no vosso CD da revista nº27 e fiquei espantado com o jogo, depois decidi comprar a versão completa do mesmo... Para quando a versão PC do *THPS 3*?!?

2 - Podiam-me dizer o melhor jogo do momento do género *Operation Flashpoint*? Obrigado e continuem com o bom trabalho!!!

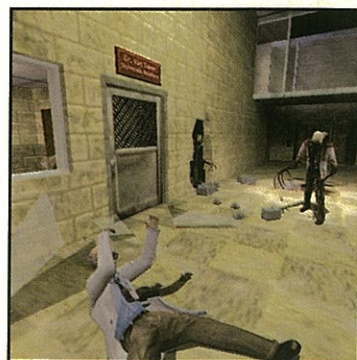
NUNO PEIXOTO, POR E-MAIL

BG 1- Na próxima edição teremos o teste ao jogo. Já está disponível no nosso mercado.

2- A redacção foi unânime ao escolher *Ghost Recon* e o "add-on", *Desert Siege*.

Interdito a menores de 18 anos...

Eu ainda sou um jovem leitor mas aprecio muito o vosso estilo de apresentação e de cotação dos jogos, por tudo isto e por mais alguma coisa a equipa toda merece muitos elogios.



CONTACTOS

CORREIO DOS LEITORES BGAMER
R. VALE FORMOSO DE BAIXO, 3/9,
EDIF. LEVY 1900-825 LISBOA
e-mail: correio.bgamer@goody.pt
TELEFONE: 21 862 20 31
FAX: 21 862 20 37

PEQUENOS ANÚNCIOS

Troco PlayStation com cerca de 20 Jogos por Dreamcast com pelo menos 1 jogo ou vendo por 100 Euros. Contactar pelo tel: 229738641 ou tlm: 96 3413777

Vendo Dreamcast + 9 Jogos (*Dead or Alive 2*, *Shenmue*, *Crazy Taxi 2*, *Power Stone 2*, *Snow Surfers*, *Sonic Adventure*, *Headhunter*,

Spiderman e *Jet Set Radio*) + 1 comando + "visual memory".
Preço - 337 Euros
Contacto - 91 7211922

Troco PlayStation em excelente estado com 5 cartões de memória, 15 jogos, 2 comandos, mais uma Dreamcast com 1 "visual memory",



Agora as perguntas:

- 1- O Torneio Virtual 2002 Fifa World Cup é mesmo só para maiores de 18 anos? É que eu gostava de entrar mas só tenho 12 anos.
 - 2- Para quando o GTA3 para o PC?
 - 3- Eu estou a pensar em comprar uma consola, a Xbox e a PS2. Qual devo comprar?
 - 4- Existem truques para o jogo Midtown Madness 2? Se existem onde posso encontrá-los.
 - 5- Vocês podiam fazer uma folha da BGamer só com imagens dos melhores jogos que existem?
- Adeus e obrigado.

RICARDO JORGE, POR E-MAIL

BG Obrigado, a equipa agradece os elogios.

- 1- Sim, é só para maiores de 18 anos.
- 2- Está previsto para Maio.
- 3- Tudo depende dos vossos gostos, posses, etc., pois ambas oferecem bons jogos.
- 4- Tente no site: www.gamefaqs.com.
- 5- Fica registada a sugestão.

Problemas nos códigos de Half-Life

Eu sou um vosso leitor, e a vossa revista esta cada vez melhor, espero que continuem a melhorar!!!!!!
O meu problema é que vocês têm códigos para o jogo Half-Life mas não dizem onde são aplicados... Eu já tentei de tudo e não sei onde posso aplicá-los.
Com os melhores cumprimentos.

RUI SANTANA, POR E-MAIL

BG Para activar a linha de comando (a janela onde irá introduzir os códigos), clique com o botão direito do rato no atalho de Half Life e seleccione propriedades. Abrirá uma janela com as propriedades do jogo. Na linha que diz "Target", deverá encontrar algo do género: **X:\Sierra\Half-Life\hl.exe**. Deverá acrescentar a essa linha **-console**. A linha deverá agora apresentar o seguinte: **X:\Sierra\Half-Life\hl.exe -console**. Certifique-se de que deu um espaço. Regresse a Half Life. No ecrã principal encontrará uma opção extra que diz Console e será nessa opção que deverá introduzir os códigos.

Jogos do estilo Anarquia (uh?)

Olá pessoal da BGamer.

Em 1º lugar queria felicitar-vos pela magnífica revista e queria felicitar-vos por, FINALMENTE, terem apresentado uma análise do "fabulástico" "mod" para Quake III Arena, Urban Terror (depois temos de dar uma jogatina na internet, o que dizem?).

Agora tenho algumas questões:

- 1- Onde posso adquirir a BD de "O Hobbit"? Já li a saga toda do "senhor dos anéis" e adorava arranjar o livro do nosso amigo Bilbo em BD, hehe.
- 2- Quando sai o Dark Ages Of Camelot? Ou se já saiu, onde o posso encontrar?
- 3- Já se ouviu falar do lançamento do Quake 4 ou alguma sequela do Quake?
- 4- Gostava de saber se há algum jogo para PS2 estilo: ANARQUIA (tipo GTA3). Se sim qual? E já agora aconselhem-me alguns jogos para comprar para PS2. Eu tenho o GT 3, GTA 3, Pro Evolution Soccer, Burnout, EverGrace e Super Car Street Challenge.
- 5- Quando sai o Warcraft 3?

MARCO KORNÝ, POR E-MAIL

BG 1- Vai ser distribuída no nosso país muito em breve pela Devir, prevendo-se que esteja posteriormente à venda em todas as boas livrarias.
2- Até ao fecho da edição, ainda não havia distribuidor para Portugal.
3- Quake 4 já foi anunciado, prevendo-se que seja lançado lá para 2003.
4- State of Emergency pode ser uma boa opção. Em relação ao resto: Silent Hill 2,

Metal Gear Solid 2, Jak & Dexter, Soul Reaver 2, ICO, Maximo, etc.

5- Junho

CD de Demos

Olá BGamer!

Primeiro: Apesar de ser nova nestas paragens queria felicitar-vos pela vossa revista fantástica.
Segundo: Só queria dar-vos uma pequena sugestão: variem mais o tipo de demos que escolhem para o CD que acompanha a revista (simulações de automóveis, plataformas, etc.).
Por último só queria desejar-vos um bom trabalho, continuem assim, vão optimamente!

LÚLIA PEREIRA, REBOCHO

BG Fica registada a sugestão, apesar de ser necessário dizer que as demos contidas nos nossos CDs dependem muito do que é disponibilizado pelas companhias e pelo estado actual do mercado PC, onde predominam os géneros dos RPGs, estratégia e FPS. Ou seja, a culpa não é nossa.

Um leitor muuuuuito confuso...

Olá "ppi" aí da BGamer. Tudo bem?
Desde a revista nº 6 que leio a BGamer e desde aí não compro outra revista (com excepção da MultiConsolas, a vossa irmã mais nova).
Tal como um qualquer "gamer", tenho dúvidas sobre este mundo dos videojogos, e como tal essas dúvidas devem ser respondidas por pessoas qualificadas e que percebem do assunto e não por amigos nossos...aqui vão elas:
1- Ouvi falar de uma Xbox 2. Isto é num futuro possível e próximo?
2- Algum RPG vai sair para Xbox sem ser o Azurik? Eu gostava que saísse o Project Ego. Sabem novidades dele?
3- Já que a Microsoft tem a licença do Metal Gear Solid (salvo erro), é possível que saia o MGS 2 para PC e Xbox?
4- Quando é que sai o GBA Plus?
5- Vai existir algum Grandia 3 para a Xbox?
6- Têm novidades do Broken Sword 3?
7- Têm boas expectativas acerca de Icewind Dale 2? Acham que bate o Diablo 2?

PlayStation 2



SQUARESOFT



8- Qual é a data de saída de Dungeon Siege? Continuem o bom trabalho

CHIMINO, POR E-MAIL

BG Obrigado. Vamos lá ver se conseguimos esclarecer tantas dúvidas.

- 1- Xbox 2? Ainda agora saiu a consola da Microsoft. Não passam de rumores.
- 2- Azurik não é um RPG... Quanto a jogos deste género para a Xbox, foram já anunciados Baldur's Gate: Dark Alliance, Elder Scrolls 3: Morrowind e Star Wars: Knights of the Old Republic. Quanto a Project Ego continua a ser desenvolvido, não se sabendo ainda a data do seu lançamento, mas tudo aponta para o início de 2003.
- 3- A Microsoft não tem a licença de Metal Gear Solid. Quanto a MGS 2, por enquanto só está disponível na PS2, não se sabendo se será lançado noutras plataformas.
- 4- Se estiver a falar da edição especial do GBA, nada ainda se sabe de um eventual lançamento Europeu.
- 5- Para agora nada se sabe sobre um eventual Grandia 3.
- 6- Infelizmente, não. Mas esteja atento ao site oficial em www.revolution.co.uk.
- 7- Ainda é um pouco cedo para sabermos como será Icewind Dale 2, mas que promete...promete.
- 8- Já deverá estar nas lojas quando estiverem a ler estas linhas.

2 jogos, 1 comando e ligação à Internet, ainda não usada. Troco tudo por uma PlayStation 2. Quem estiver interessado(a) deve contactar André Pires pelo nº: 21 4115697

Compro Game Boy Advance e jogos usados. Contactar: 96 4436058.

Vendo DC com 1 teclado, cartão de memória 2

Megas, 1 demo, 1 CD de acesso à "net", com os jogos Ducati, Atari, Virtua Tennis 1, Shenmue 1. Isto tudo por 124,70 Euros. Os interessados deverão contactar ou mandar uma mensagem para: 91 9613802.

Vendo jogo PlayStation, The X-Files por 17.54 Euros, mais despesas de envio. Para Sega

Saturn vendo Sega Rally Championship, Fighting Vipers, Daytona U.S.A. Championship Circuit Edition, cada um por 10 Euros, mais despesas de envio. Deixar mensagem escrita para 93 8269574.

Vendo volante McLaren com diversas funções, pedais, travão de mão, com vibração e modo

analógico. Tudo por 50 Euros. Também vendo Game Boy Pocket e 6 jogos por 125 Euros. Preço discutível. Para quem estiver interessado telefone para 96 4508306 a partir das 21h, ou mande carta para: Rua do parque nº13, 1º Dto., 25000-181 Caldas da Rainha.

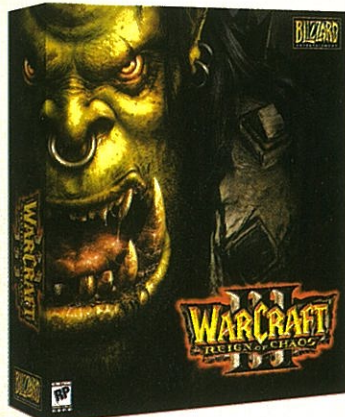


Jogos e consolas

- 1- Sabem quando sai o jogo *Stuntman* para a PS2?
- 2- Gostava de saber qual foi, até agora, o jogo de futebol lançado para a PS2 com maior pontuação.
- 3- O jogo *Motor City Online* para PC já saiu? Se não, quando é que sai?
- 4- Sabem de algum site português onde se venda jogos originais para PC, PS2, Xbox e onde nós pagamos por contra-reembolso?
- 5- Podiam-me dizer qual destas consolas é a melhor em termos de gráficos? Xbox, PS2 ou GameCube?
- 6- Está previsto sair mais algum *Cossacks*? Se sim qual será a data de lançamento? Continuação de um bom trabalho.

RENATO REIS, POR E-MAIL

- BG** 1- Setembro
- 2- Pro Evolution Soccer.
 - 3- Não foi anunciada ainda uma data de lançamento.
 - 4- Tente em: <http://gameover.sapo.pt>.
 - 5- Acho que já deviam saber a resposta a questões deste género, ou seja, todas têm bons gráficos, todas são boas consolas, etc., etc.
 - 6- Segundo informações, *Cossacks 2* está em desenvolvimento, quanto a datas é que ainda não podemos adiantar nada.



Fallout

- 1- Sou um fãático do jogo *Fallout*. Eu sei que vocês também adoram o jogo, por isso não o descrevo. Queria saber se esta prevista alguma sequência deste fantástico RPG?
- 2- Porque é que não referiram a opção multiplayer na análise do *Medal of Honor: Allied Assault*? Foi uma ideia fantástica da vossa parte incluírem a demo multiplayer.
- 3- Está para vir algum jogo para PC sobre *Warhammer*?
- 4- Podiam-me dizer onde é que eu posso arranjar o "The Ultimate James Bond Interactive Dossier"?
- 5- Deviam também acrescentar coisas diferentes todos os meses como análises a jogos antigos, especiais sobre jogos que ainda estão para vir, etc.

FRANCISCO SERAFIM, ÉVORA

- BG** 1- Segundo rumores, *Fallout 3* estará a ser desenvolvido.
- 2- Na altura que fizemos o teste não foi possível testar essa componente. No próximo mês a nossa secção "Online" focará esse aspecto e também os "Mods" para *Medal of Honor: Allied Assault*.
 - 3- *Warhammer Online* (ver secção "Online" desta edição).
 - 4- Foi lançado pelo EcoFilmes há uns anos atrás. Para arranjar-lo só mesmo tentando contactar a distribuidora para o seguinte número: 256836273.
 - 5- Acrescentar coisas novas na revista todos os meses é um pouco complicado, mas como poderão verificar, com o tempo temos tentado melhorar e oferecer algo de novo aos nossos leitores.

Warcraft 3 demo

Boas:
Queria perguntar se seria possível arranjar maneira, de no próximo CD da revista

trazer o demo do jogo *Warcraft 3* ou no vosso site. É que já andei a procura na "net" mas até agora não encontrei onde fazer o "download".

PEDRO PACHECO, POR E-MAIL

- BG** Assim que estiver disponível teremos todo o gosto em colocar a demo de *Warcraft 3* no nosso CD. Já agora, fica aqui uma referência que colocámos um vídeo do mesmo jogo no CD da edição anterior.

Jogos com boa longevidade

- Grande BGamer
- É com prazer que vos escrevo pela segunda vez... desculpem não escrever mais vezes, mas vou tentar escrever mais!
- Se começo por elogiar nunca mais acabava, por isso digo que vocês estão sempre espectaculares!!!
- Agora umas questões.
- 1- Vai sair alguma sequência de *Medal of Honor Allied Assault*? É que o jogo soube-me a pouco...
 - 2- Há mais algum jogo do género? Se sim digam os que vocês mais gostam!
 - 3- Comprei a Xbox com os jogos que acompanharam a sua estreia em Portugal, mas alguns são um pouco "pequenos". Por exemplo o *Halo* foi um pouco rápido de terminar, o *DOA 3* é sempre luta... Qual será um jogo com grande longevidade?
 - 4- Quando sai o *Shenmue 2* para a Xbox? Os gráficos estarão melhores do que na DC?
 - 5- O *Shenmue 3*? já sabem mais algumas novidades? Quais as plataformas ou quantos capítulos terá?
 - 6- Vocês não vão fazer algum concurso em que o prémio seria passar um dia inteiro convosco?

RUBEN LOPES, POR E-MAIL

- BG** 1- Uma sequência para já não, mas há rumores de um "add-on" que está em desenvolvimento.
- 2- Ainda não dispensamos uma boa sessão de *Quake III Arena*...



- 3- A questão da longevidade é sempre muito relativa. Por exemplo *Halo* é muito fácil no nível normal, mas jogá-los em outros níveis de dificuldade torna a experiência bem diferente. O *Project Gotham Racing* tem uma longevidade bem considerável até se desbloqueia.
- Se virmos muitos jogos de antigamente, o objectivo principal ia além do simples "acabar" o jogo, havendo pessoas que passavam horas a tentar bater os recordes de pontuação ou até a fazer outras coisas bem mais estranhas que não dá para descrevermos aqui por falta de espaço.
- Claro que jogos como *DOA 3*, nomeadamente "beat'em ups", contam com a componente multiplayer para prolongar a longevidade, ou seja, sem amigos, esse género de jogos pode tornar-se aborrecido a curto prazo.
- Quem sabe se *Jet Set Radio Future* não será uma boa opção.
- 4- Nos E.U.A. deverá sair no final deste ano, quanto a um possível lançamento na Europa ou características técnicas, nada ainda se sabe.
- 5- Não sabemos mais nada.
- 6- Não nos parece.

Final Fantasy X

Oi "ppl" da BGamer!!! Tudo bem?

Provavelmente devem estar. Em primeiro lugar queria felicitar-vos pelo óptimo trabalho que têm feito, pois eu já compro a revista desde a primeira!!

Sou um grande fã das séries *Final Fantasy* e fiquei completamente arrasado quando soube que o *Final Fantasy X* só iria sair na Europa em 31 de Maio. O que eu gostava de perguntar era se a versão do *Final Fantasy X International* japonesa é igual à Europeia. Se eu comprar a versão japonesa, esta funciona na minha PS2 (PAL). Portem-se bem (bem mal!!!) e joguem o máximo que puderem!!!!

LUÍS RENATO, POR E-MAIL

- BG** À data de fecho da redacção, ainda não sabemos pormenores concretos sobre os conteúdos da versão Europeia de *Final Fantasy X*. Quanto a outra questão, se comprar um jogo Japonês e a sua consola for PAL, o jogo não correrá.



GEOFF CRAMMOND'S

GRAND PRIX 4

NADA É MAIS REAL

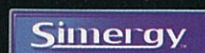
Junho 2002

PC GAMER UK Março 2002

"Geoff e a sua equipa são imparáveis"

Revista Oficial XBox UK Março 2002

"A última palavra em F1 chega à XBox"



Queremos continuar a **incentivar** os nossos leitores a não deixarem de mandar mensagens, textos, imagens de **jogos** e **desenhos** aqui para o Fórum. **Lamentamos** mais uma vez não **pudermos** publicar as participações de **todos**, ou termos de **cortar** algumas das vossas **cartas** por questões de **espaço**.
Até ao próximo mês!

PREÇOS DOS JOGOS !

É verdadeiramente irritante assistir à subida constante dos preços dos videojogos (principalmente com o nível de vida português) mas também temos de ter em conta que quanto mais potente é uma máquina, mais caro é o desenvolvimento dos seus jogos. Por exemplo, já repararam que os preços dos jogos para o Game Boy Color são mais baratos do que os das outras consolas? E isto não é por acaso, pois as produtoras sabem perfeitamente que quanto mais baratos forem os seus jogos mais lucros obtêm. Acreditem, não é por vontade delas que encontramos nos nossos dias jogos quase a 70 euros.

Daniel Salgueiro (por E-mail)



ANA MAÇANITA

JUNTA-TE A NÓS...

És de Coimbra ou arredores, e não consegues desligar-te da Máquina quando curtes jogos como: *Counter-Strike*, *Quake III Arena*, ou *Unreal Tournament*, etc.; mas estás farto de gastar rios de graveto... Então junta-te a nós (lol pareço a propaganda militar), estamos a tentar organizar um LAN CLUB, nesta Cidade morta onde predominam os "Doutores". Vamos tentar curtir à "páa", junta-te a nós... Dos 8 aos 888...
Email: thesinraven@clix.pt
Télélé: 239 491661 ou 963991681
Tudo ó molho e fé no gatilho...

Paulo Neves, Coimbra

Oi pessoal da BGamer

Eu sou um "gamer" viciado e como muitos de nós sinto-me um pouco revoltado no que toca à componente "multiplayer" dos jogos. A falta de informação nesta componente é constante. Assim tenho a certeza que existem grandes jogadores que desconhecem essa faceta dos jogos. Temos jogadores portugueses a representarem Portugal no estrangeiro e já conquistaram alguns troféus, estabelecendo recordes a nível internacional.

Sente-se a falta a perguntas que deveriam ser respondidas como: "O que é um Clã?", "Posso jogar num clã?" e, "Quais são os 'Servers'?"

Em alguns países esses Clãs têm apoios e patrocínios. Aqui é inexistente. Eu já estou a fazer um projecto para a minha escola para que este assunto se conheça. Seria óptimo que pudessem começar a trabalhar numa página da vossa revista que abordasse este assunto. Podem contar com todo o meu apoio, gostaria de levar isto para a frente, pois eu tenho Clãs de *Medal of Honor*, *Return to Castle Wolfenstein* e *Unreal Tournament*.

Se os leitores da BGamer quiserem esclarecer dúvidas, podem contactar-me pelo e-mail djtelmixx@mail.pt, ou então por Mirc Ptnet #scimitar Nick: |S|Armag3ddon.

Telmo Silva, Sintra

VENCEDOR PASSATEMPO XBOX

Vitor Braz - Queluz

Fecharam-me numa sala
Sem me explicarem porquê.
Puseram-me uma caixa à frente,
Disseram-me: "Abre isto e vê".

Retiraram-me sem demora,
Deixaram-me à minha mercê.
E o que estava na caixa?
A Xbox, melhor que o meu PC!

Era cedinho, mesmo de manhã,
E eu pensava que estava tramado.
Qual quê, qual carapuça...
Eu fui é agraciado!

Estavam ali vários jogos
E o *Halo* era um deles.
Meti logo este jogo,
A nova referência do tiro-neles.

Halo maravilhou-me por completo,
Disse: "Tenho de o acabar".
Mas então vi Abe ao lado
E tinha de o experimentar.

Salvar o simpático Mudokon
Era o objectivo imperioso;
Tirá-lo das garras dos Glukkons...
Nunca vi ser tão maldoso!

Mais jogos pude experimentar
Mas o tempo era pouco.
A fortuna era tanta,
Isso estava a deixar-me louco...

A noite aproximava-se
E a barriga roncava.
A fome era enorme
Mas o comando eu não largava.

Então, bateram à porta.
"Quem anda aí?", perguntei sem olhar.
"É a malta da BGamer", responderam.
"A Xbox vimos buscar".

Ao ouvir esta resposta,
Comecei logo a suar.
Senti um arrepio na espinha...
A Xbox vinham buscar!?

Não havia nada a fazer,
Eles tinham a chave da porta.
Arrumaram a Xbox numa caixa,
Cumprimentaram-me, e levaram-na de volta.

Fiquei a olhar para o vazio,
Numa sala toda escura.
Enfim, sempre ouvi dizer
Que o que é bom nunca dura...

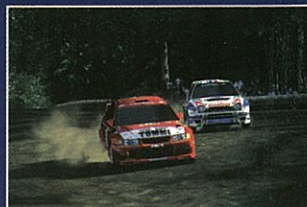


JOGOS DO ANO

Eis os resultados da votação dos nossos leitores para os Melhores Jogos de 2001:

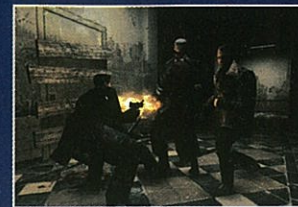
Consola

- 1º- Gran Turismo 3 (PS2)
- 2º-Grand Theft Auto 3 (PS2)
- 3º- Shenmue II (DC)
- 4º- Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2 / PSOne)
- 5º- Pro Evolution Soccer (PS2)



PC

- 1º- Max Payne
- 2º-Commandos II
- 3º- Black & White
- 4º- Return to Castle Wolfenstein
- 5º- Deus Ex



Jogos Vizzavi
Tão fáceis de jogar
que só o cansaço o vai vencer



Entre nos jogos Vizzavi. Mais de 50 jogos irresistíveis para jogar sozinho ou com os seus amigos. Disponíveis na Web, em www.vizzavi.pt, e em WAP, no site WAP Vodafone (Vizzavi > Fun > Jogos), para jogar sempre que lhe apetecer. Divirta-se e ponha o seu nome no Top das pontuações. Entre no mundo Vizzavi e passe a palavra.

powered by



www.vizzavi.pt

Vizzavi
passa palavra

PC CD-ROM

FERNANDO ROSADO

O MUNDO TRANQUILO DOS PCS

O mercado de videogames anda agitado. No mês passado assistiu-se ao lançamento da Xbox da Microsoft e este mês é a vez da GameCube da Nintendo. Atendendo à forte concorrência da PS2 da Sony, prevê-se uma batalha renhida entre consolas, e o meus votos são para uma sã convivência, num mercado suficientemente vasto, onde as três consolas podem coexistir pacificamente, e que nenhuma tenha o mesmo desfecho que a já saudosa Dreamcast da Sega.

Afinal de contas, todas têm as suas virtudes e as suas "performances" não são muito diferentes. O factor mais importante será, por ventura, a qualidade dos jogos e sobretudo a imaginação dos seus criadores, já que nem só de tecnologia vive o homem.

O cenário vivido actualmente nas consolas, faz lembrar o que ocorreu com os computadores há cerca de 15 anos, em que se assistia a uma luta feroz entre os PCs, Atari ST, Commodore Amiga, Macintosh e outros. O resultado foi apenas a sobrevivência dos PCs e dos Macintoshs (estes com pouca projecção no mundo dos jogos, para não dizer em vias de extinção). E a pergunta fica no ar: será que os amantes de videogames ficaram a ganhar?

Entretanto no mundo dos PCs a evolução é contínua, não havendo grande sobressaltos. Lá aparece uma placa gráfica mais rápida, actualmente dominadas pela GeForce, nas placas de som a Soundblaster dá cartas com a sua série Audigy, nos processadores a Intel e a AMD combatem pacificamente, e nas "motherboards" a Asus bate a palma aos concorrentes.

Em termos de "software" é de lamentar que os jogos continuem tão caros. Apesar de tudo, os jogos para PC são os mais baratos e parece quase escandaloso que um jogo para o Game Boy Advance, que não tem mais do que 8 megas de programação, custe quase 60 euros. Afinal, os jogos para PC têm muitas vezes, 600 megas ou mais (para não falar nos que vêm em 4 e 5 CDs). E é pena que assim seja, pois a pequena consola da Nintendo tem jogos bem giros.

No que concerne aos jogos para PC, este mês não foi nada mau. Acabei a campanha e os cenários de *Kohan* e já estou a jogar cenários que fui buscar ao site do jogo: www.timegate.com. Acreditem que este RTS é perfeitamente viciante e bastante diferente dos RTS clássicos.

A expansão de *Tropico*, *Paradise Island*, é



suficientemente divertida para justificar a sua aquisição, o mesmo se passa com o "add-on" de *Cossacks*, *The Art of War*, que traz melhoramentos muito significativos. Ainda no domínio dos "add-ons", destaque-se igualmente a expansão para o excelente *Ghost Recon*, *Desert Siege*, de aquisição obrigatória e um excelente complemento para todos os fãs do jogo da Red Storm. Quem decidiu regressar ao mundo (tranquilo) do PC foi o mítico jogo de futebol de Dino, *Kick Off*, em segunda versão.

Quando estiverem a ler este artigo, já deve estar nas lojas, *Dungeon Siege*, e se são fãs de RPGs de acção, estilo *Diablo*, podem adquirir *Dungeon Siege* de olhos fechados. Aliás o mês de Abril deverá ser um mês forte para os PCs (para variar, eheh) já que outros títulos pesados devem ser editados como: *Jedi Knight 2*, *Warlords Battlecry II*, *Heroes Of Might & Magic IV*, *The Italian Job*, *Grandia 2*, *2002 FIFA World Cup*, entre outros.

Como vêem, apesar da inundação de jogos para consolas, os jogos para PC continuam a marcar presença em quantidade e sobretudo em qualidade.





FERNANDA ANDRADE

OS NOVOS JOGOS

Segundo tudo indica, este Verão será recheado de bons jogos para as duas consolas da Sony. Uma sorte para quem ainda tem quase três meses de férias e os pode aproveitar à vontade.

A consola de 32 Bits, irá receber brevemente dois clássicos da Super Nintendo. Serão mais dois capítulos da série *Final Fantasy* que irão oferecer momentos de diversão por muitas horas. Trata-se dos capítulos IV e V, que serão reeditados num CD com o título *Final Fantasy Anthology*. Tal como o sexto capítulo da série, lançado recentemente para esta consola, como inovação terão incluídas lindas sequências FMV.

Passando à sua irmã mais nova de 128 Bits, não só receberá as versões Platinum de dois grandes jogos como também vários títulos em estreia. Um dos mais aguardados (vamos lá a ver se é desta) será *Final Fantasy X* que se encontra previsto para o final do mês. Contudo, esta data poderá ser antecipada à imagem do que sucedeu nos Estados Unidos da América.

Passando às antevisões, foram apresentados novos detalhes sobre o primeiro capítulo para PlayStation 2 de outra série muito apreciada. Ou seja, *Tomb Raider: The Angel Of Darkness* que deverá ser lançado perto do final do ano. Lara irá partilhar parte do progresso com uma nova personagem, Kurtis. O jogo será muito diferente dos anteriores pois permitirá a interacção com várias personagens e o aumento de atributos de Lara.

Outro título que será lançado em breve é *Blood Omen 2*. A versão para análise deve estar a chegar à nossa redacção, pelo que podem contar com a análise numa próxima edição.

Regressando aos novos jogos da linha Platinum, são: *Resident Evil: Code Veronica X* e *Onimusha: Warlords*, dois nomes que dispensam apresentações, a um preço muito acessível.

Como se pode ver teremos um Verão recheado de bons jogos nas duas consolas, sendo que existem mais alguns nomes em "Stand By" que também poderão vir a fazer parte desta lista. Aguardemos então pelo próximo mês.



FERNANDA ANDRADE

NO HORIZONTE

Uma grande parte dos títulos anunciados ainda não têm data prevista,

embora se calcule que sairão no final do ano, perto da época natalícia. Entretanto, os que já tinham lançamento confirmado vão chegando à nossa redacção, quer em versões para análise ou em versões para antevisão.

Para análise, o primeiro a chegar foi *Blood Omen 2*, infelizmente não veio a tempo de ser incluído nesta edição, mas contem com ela na próxima. O mesmo sucedeu com a versão para antevisão de *Buffy The Vampire Slayer*. Para quem conhece esta série de televisão, fica a informação de que o jogo lhe permanece fiel e que encontrará uma boa variedade de criaturas. A jovem, contará com os movimentos de combate que lhe são característicos e terá oportunidade de esmurrar, pontapear, e não só, indivíduos de espécies que vão do demónio ao vampiro, incluindo entre outras os esqueletos.

Passando a um assunto do interesse de muitos jogadores, falemos de RPGs. Este mês vamos falar um pouco (tanto quanto possível) de dois títulos que se esperam para o final do ano. O primeiro está a ser desenvolvido pela From Software e chama-se *Gaia Blade*. Terá doze espécies jogáveis, inúmeras criaturas inimigas e a sua acção decorrerá em tempo real. Tivemos oportunidade de ver algumas imagens do jogo, disponíveis em filme, que apresentavam um cenário de floresta onde decorria um combate entre uma personagem e uma criatura inimiga. O jogo tinha muito bom aspecto nesta fase.

O segundo tem criado muita expectativa em seu redor, chama-se *Star Wars: Knights of The Old Republic* e está a ser desenvolvido pela Bioware (responsável por *Baldur's Gate*). A sua acção decorrerá muito antes de ter surgido o Império no *Episode I*, dando-lhe a conhecer mais pormenores sobre os factores que levaram à sua criação. Outro elemento a não descurar é o facto de a acção decorrer naquele universo e, nos dar a conhecer bem um dos modelos de nave que precedeu o Millennium Falcom.

Como se pode ver o futuro promete.



NUNO ALMEIDA

SQUARE, PSO, SEGA E NINTENDO

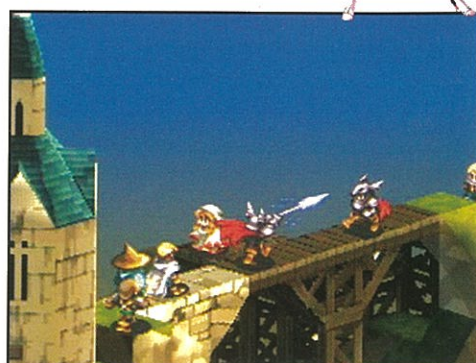
Decididamente, este mês foi muito intenso para a Nintendo com a divulgação de diversas notícias importantes.

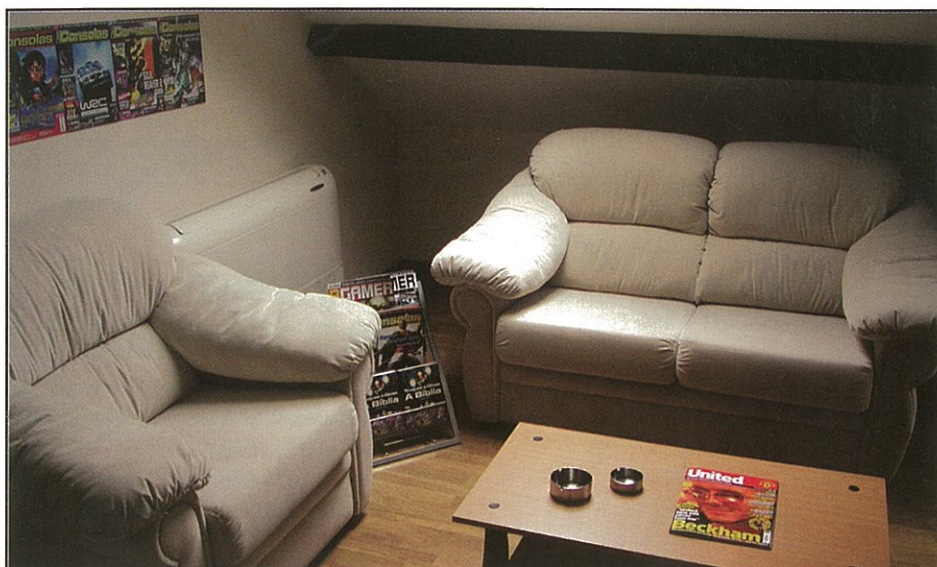
Para começar, falemos do mediático acordo realizado entre a Nintendo e a Squaresoft que permitirá a esta última produzir jogos para GBA e GameCube. Nesta altura já são conhecidos o anúncio de *Final Fantasy Tactics* para GBA e um novo episódio da série *Secret of Mana* para a GameCube.

Também foram reveladas novidades num evento realizado em Tóquio pela Sega. *Virtua Fighter Quest* é um título GameCube agendado para 2003 para comemorar os 10 anos desta série, e que terá elementos de aventura e RPG, não se sabendo ainda muitos pormenores sobre o mesmo. Outra notícia curiosa deste evento é o acordo entre a Sega e a Nintendo para desenvolverem um *F-Zero* para as Arcades e GameCube. Continuando a falar de conversões Arcade, a Sega anunciou que está a converter o seu jogo de voleibol de praia, *Beach Spikers*, para a GC, estando o lançamento do jogo previsto para o Verão.

Entretanto, e para não variar, mais pormenores foram anunciados acerca de *PSO* para a GameCube. O título oficial do jogo será *Phantasy Star Online: Episode I & II*. Isto diz-nos que o primeiro episódio será uma conversão de *PSOv2* da Dreamcast, enquanto que o episódio II terá um cenário cuja história se passará a seguir à versão DC e onde estarão as principais novidades do jogo. Um novo nível foi revelado, havendo, por enquanto, já 3 áreas novas, 3 classes de personagens inéditas, armas novas e outras antigas com um novo "look", esperando-se que surjam mais novidades à medida que a data de lançamento do jogo, algures no Verão deste ano, se aproxima.

Para terminar resta-me aconselhar uma vista de olhos ao nosso especial de 32 páginas sobre a GameCube que podem encontrar nesta edição, no qual podem ver análises, antevisões, e outros pormenores relacionados com a nova consola da Nintendo.





Este mês chegou mais um reforço à redacção, de seu nome Nuno Catarino, mais conhecido por Fagundes, vindo directamente do estranho mundo da "Internet". Parece que o rapaz está tão viciado nos "www", "uploads" e "downloads", que não há maneira de conseguir ter uma conversa normal com ele. Vejam bem que, logo no primeiro dia, afirmou peremptoriamente que o Proxy Junior era o gatinho que lhe tinham roubado há uns tempos atrás. A lata! Dizia ele todo emocionado "amanhã vou trazer fotografias, era o meu Xiquinho, era ele". Que raio de nome para um gato, Xiquinho! É natural que desaparecesse, pobrezito, para se livrar do nome até preferiu deambular por essas ruas mortíferas de Lisboa! Claro que mais tarde se provou que não era nada o Xiquinho, já que o Proxy Júnior foi encontrado, recém-nascido, debaixo de um pópó pelo Grande Chefe Rui. De resto, não se tem portado mal, o rapaz. Só lhe falta começar a pagar o almoço e o lanche ao resto da equipa para ter nota perfeita no comportamento.

E por falar no resto da equipa, temos de salientar o "esforço" de alguns elementos que decidiram fazer horas extraordinárias todos os dias. Curiosamente, são apenas os elementos masculinos da redacção... Obviamente que o vício de *Pro Evolution Soccer* não deve ter nada que ver com o

assunto... O Grande Chefe Rui, o gráfico Tátá, o setubalense Paulo Santos, o Director Administrativo e Financeiro (belo título, temos de admitir!) Alex Nunes e o mancebo e nubente (coitadinha da rapariga, tão simpática...) Nuno Catarino têm disputado animadas peladinhas, não faltando o português vernáculo nos cumprimentos ao árbitro, que até aqui tem culpa. Mas o mais engraçado são as desculpas quando perdem. Ora vejam: O Fagundes diz que só vale o resultado no tempo útil (???); o Sérgio, quando diz "hoje é que são elas", leva uma cabazada de toda a gente; o Grande Chefe Rui diz que perde porque joga com o analógico e os jogadores custam a virar. Mas o campeão é o nosso Director Administrativo e Financeiro (gostamos mesmo do título!), Alex Nunes: ora é o comando que dá choque (dual Shock, logo...); ora são as teclas que não funcionam no momento certo; ora são os bonecos que não correm... Enfim, ninguém gosta é de perder. Bem, e esperemos que agora não sejam eles a perder o emprego, depois dos "Big Bosses" descobrirem o que eles ficam aqui a fazer nas horas extra em vez de trabalharem.



Mas passando à frente: não é que o Gonçalito se pirou para o Japão? É muito RPG naquela cabecinha, muito *Metal Gear*, muita coisa estranha, essa é que é essa. Mas não se assustem que foi só por quinze dias e volta depressa com todas as novidades da Império do Sol Nascente e talvez traga

uma "Geisha" - a namorada é que não vai gostar (imaginem que o nosso benjamim já tem namorada! Tss, tss!). Para dizer a verdade, estamos é todos roidinhos de inveja, isso sim! Duas semaninhas fora daqui, a passear, a jogar tudo o que há-de aparecer até ao fim do ano... Ó destino cruel que nos obrigas a ficar fechados num sótão a salivar ao olhar para os sites de jogos japoneses!

Pelo menos, o sótão está mais bonito. É que este mês sofremos uma reestruturação mobiliária (mais um termo bonito, isto está a correr bem). Inclusive, tivemos que pedir auxílio à Ana Santos e à ex-Presidenta, que veio directamente do estrangeiro para auxiliar na tão almejada decoração. Finalmente temos bengaleiros onde pendurar os casacos (nem queiram saber como era antes!), plantas, quadros... até sofás! Depois não queremos ouvir queixas dos "Big Bosses" que o pessoal vai dormir a sesta, foram eles que puseram aqui os sofás! Só esperamos que o Proxy Junior não os encontre.

E por fim, chegou também o FRIGORÍFICO! Sim, o tão esperado FRIGORÍFICO. Está bem que é pequenino, mas é robusto e tem tudo no sítio. Agora já podemos beber uns "refrigerantes" fresquinhos (é melhor não passar por aqui ninguém quando o pessoal fica a fazer horas até às tantas da madrugada, se calhar os "refrigerantes" têm um aspecto ligeiramente diferente). Mas desconfiamos que há pelo menos um elemento que deve preferir leitinho.

TOP REDACÇÃO

5 Muito Bom 4 Bom 3 Médio 2 Fraco 1 Mau 0 Não jogou

RUI
RODRIGUES

NUNO
CATARINO

FERNANDA
ANDRADE

NUNO
ALMEIDA

PIKMIN (GC)

5

4

4

3

VIRTUA FIGHTER 4 (PS2)

4

4

3

3

FREEDOM FORCE (PC)

4

4

4

4

COSSACKS: ART OF WAR (PC)

4

-

3

3

STATE OF EMERGENCY (PS2)

3

4

-

3

F1 2002 (XBOX)

5

-

4

3

DEUS EX (PS2)

4

-

4

3

DYNASTY WARRIORS 3 (PS2)

3

3

3

3

TROPICO PARADISE ISLAND (PC)

3

2

3

-

LUIGI'S MANSION (GC)

5

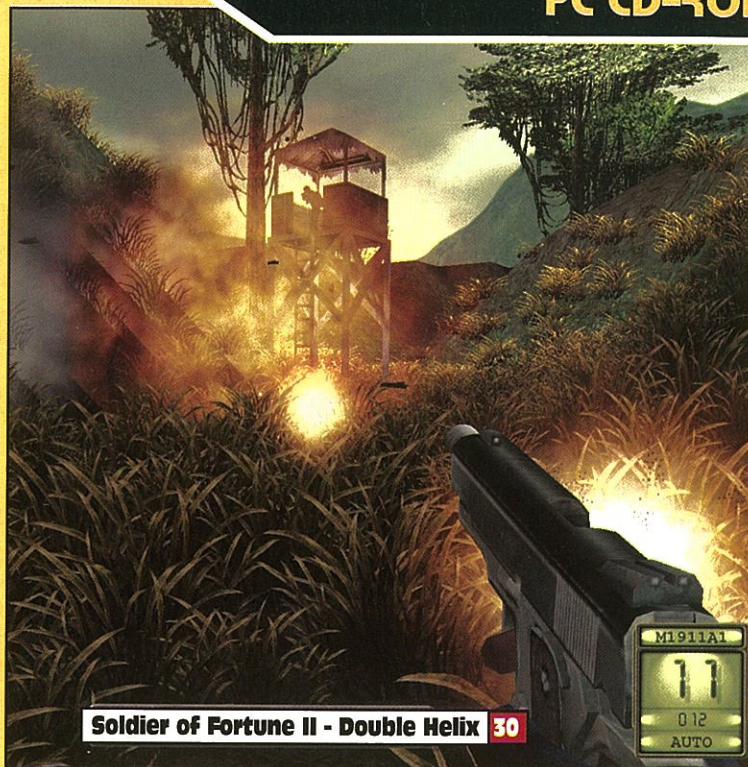
5

5

3



Lara Croft Tomb Raider Angel of Darkness 32



Soldier of Fortune II - Double Helix 30



Grand Prix 4 24



Ghost Recon: Desert Siege 39

Em Projecto

Grand Prix 4 24

Antevisão

Soldier of Fortune II - Double Helix 30

Lara Croft Tomb Raider Angel of Darkness 32

Análise

Cossacks: The Art Of War 40

Freedom Force 38

Ghost Recon: Desert Siege 39

Kohan: Immortal Sovereigns 42

Kick Off 2002 43

Tropico: Paradise Island 44

PONTUAÇÃO

00 a 24

Os títulos que recebem esta pontuação dificilmente poderão ser considerados jogos. São oulênticos casos perdidos, com pêsimos gráficos, som, jogabilidade ou história. A evitar.

25 a 49

Um pouco melhores do que os anteriores, até se conseguem jogar os títulos com esta pontuação. Mas existem demasiados problemas. A ideia original era provavelmente interessante, mas foi mal realizada.

50 a 69

Os jogos médios cabem nesta pontuação. Podem ser mesmo muito divertidos para os fãs do género, mas para os restantes jogadores são limitados. Podem até ter alguns pormenores muito bons, mas o todo não se distingue dos demais.

70 a 79

Com esta pontuação estamos já a falar de um jogo bom. Pode não ser o melhor do género, mas está bem executado e é divertido. Talvez lhe falte uma melhor realização ou mais inovação, mas vale a pena conhecê-lo.

80 a 89

Os jogos desta pontuação estão quase perfeitos, podendo vir a tornar-se clássicos dos videogames. Recomendados a qualquer jogador, apenas poderá ter falhado algum pormenor na concepção do jogo.

90 a 99

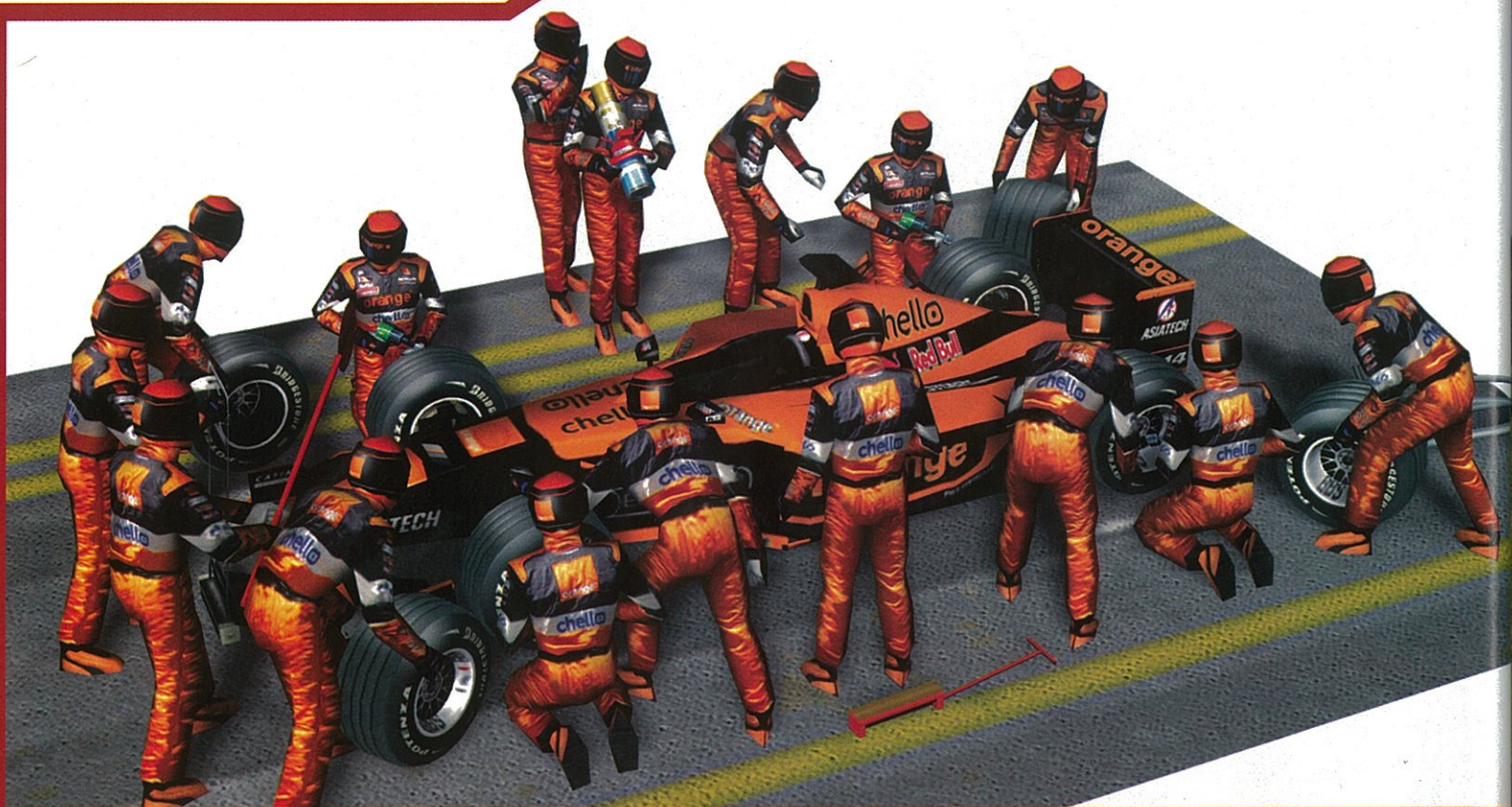
Jogos com J grande, perto da perfeição. Exemplos a seguir dentro do género, conjugando de forma brilhante vários aspectos técnicos, como gráficos, som ou jogabilidade.

100

O jogo perfeito. Marcas dos videogames, redefinem o género em que se inserem. Perfeitos em todos os aspectos técnicos, podem mesmo apontar para outras vias no futuro dos jogos.



Certos jogos distinguem-se dos demais pela qualidade que apresentam. Seja pela originalidade do tema ou da história, pela jogabilidade, pelo aspecto gráfico, ou pelo conjunto de todos estes aspectos. Mas não são muitos os exemplos de jogos deste tipo. Assim sendo, todos os meses iremos eleger alguns que consideramos especialmente bons e recomendá-los. Uma tarefa difícil, mas alguém tem de a fazer.



GRAND PRIX 4

Esta série ultra-realista de simuladores de Fórmula 1 apresta-se a regressar ao PC, num quarto capítulo que promete trazer bastantes novidades.

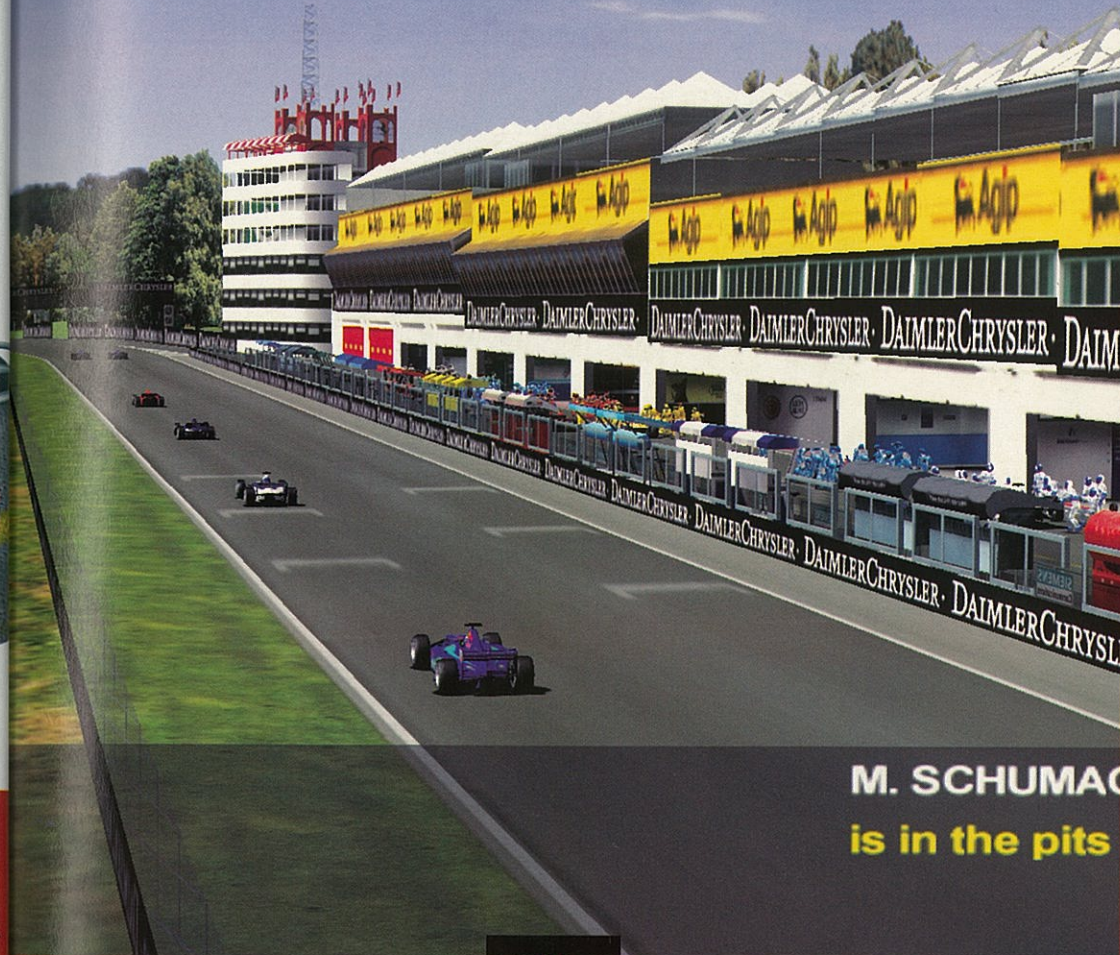
O jogo terá a licença oficial da época 2001, o que resultará na presença de todos os pilotos e provas oficiais da especialidade.

GP4 terá um novo motor gráfico, assim como um comportamento ainda mais realista por parte dos veículos. A salientar também que haverá vários modos e opções de jogo, incluindo a tão esperada componente "multiplayer".

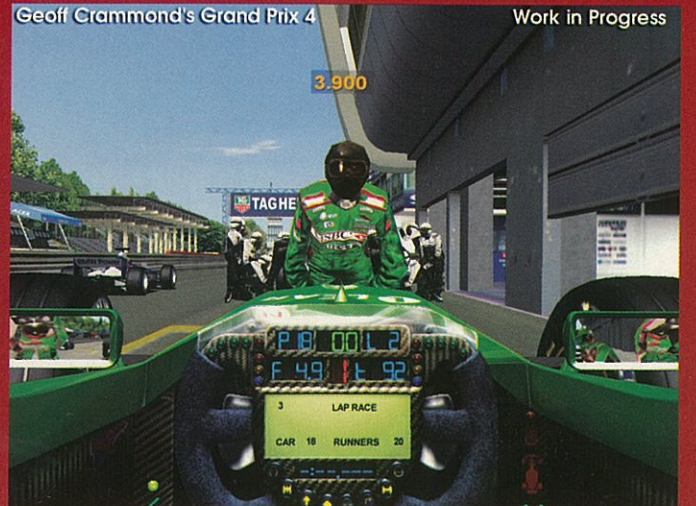
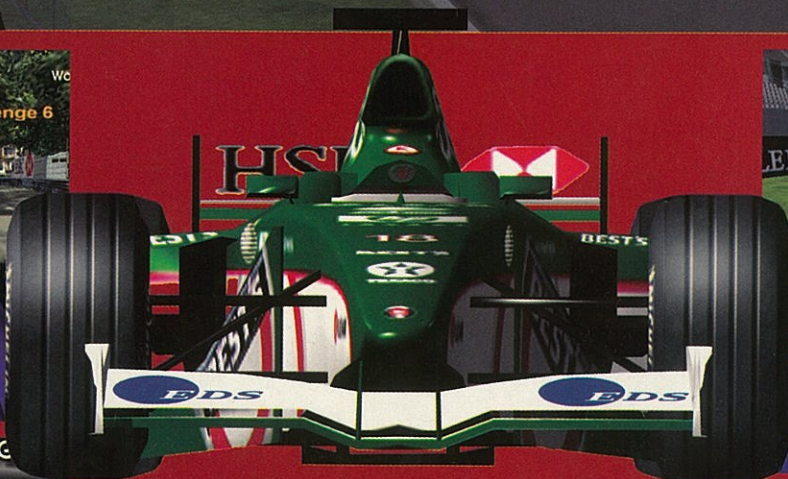


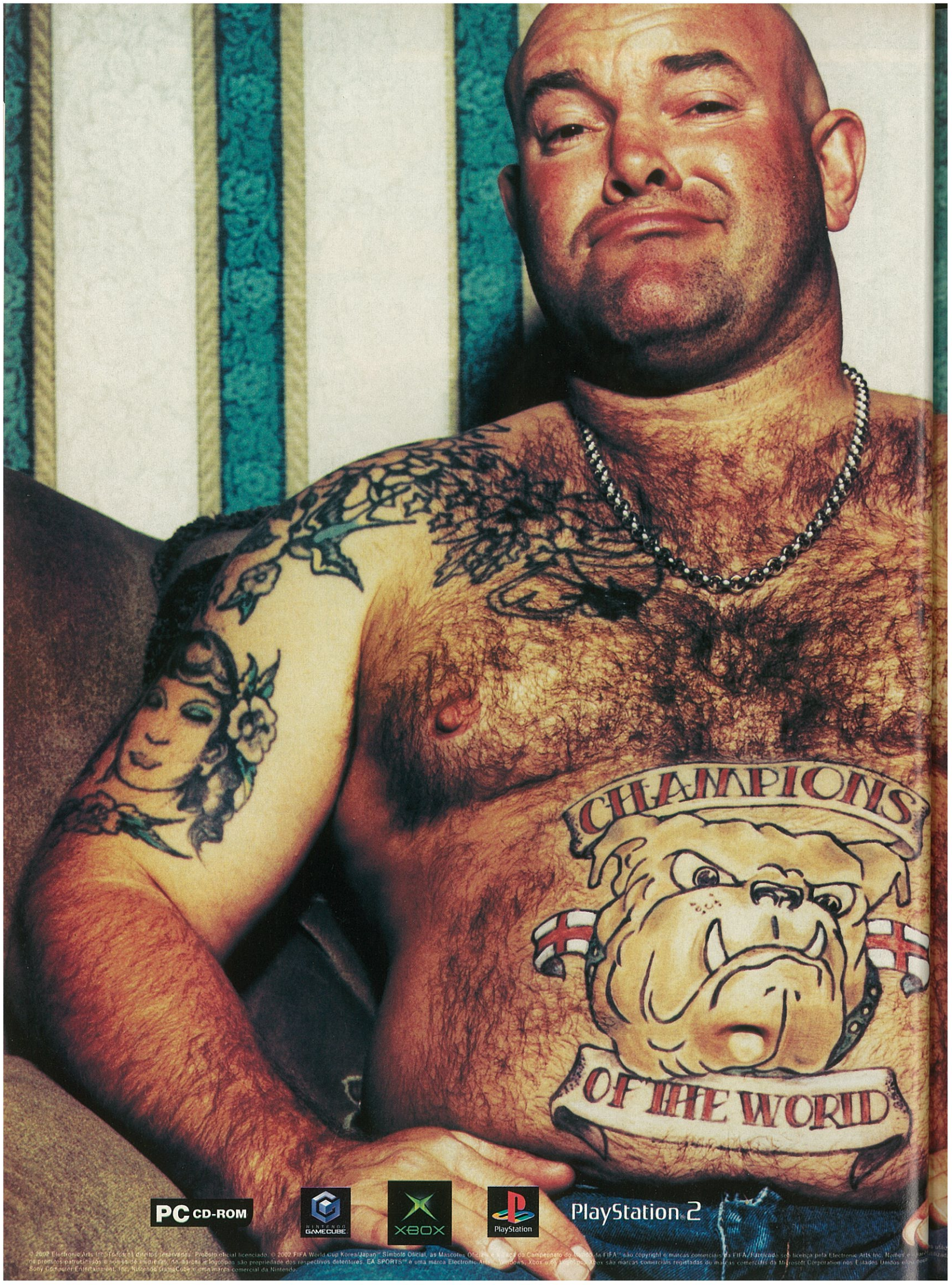
Geoff Crammond's Grand Prix 4

Work in Progress



M. SCHUMACHER
is in the pits





PC CD-ROM



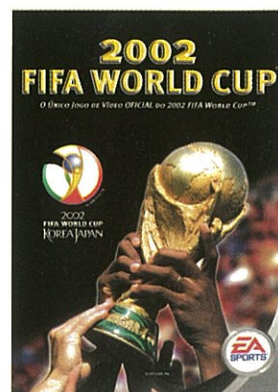
PlayStation 2

© 2002 Electronic Arts Inc. Todos os direitos reservados. "Problema Oficial" licenciado. © 2002 FIFA World Cup Korea/Japan. Símbolo Oficial, as Mascotes Oficiais e a Logotipo do Campeonato do Mundo da FIFA são copyright e marcas comerciais da FIFA. Fabricado sob licença pela Electronic Arts Inc. Todos os outros nomes de produtos patrocinados e nomes de empresas, marcas e logotipos são propriedade dos respectivos detentores. EA SPORTS é uma marca Electronic Arts. Windows, Xbox e o logotipo Xbox são marcas comerciais registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em outros países. Sony Computer Entertainment, Inc. Nintendo GameCube é uma marca comercial da Nintendo.

SÓ TU PODES EVITAR ISTO



**JOGA O ÚNICO JOGO OFICIAL DE 2002 FIFA
WORLD CUP™. COM TODAS AS EQUIPAS,
JOGADORES E ESTÁDIOS VÁS GANHAR TUDO.
PARA PORTUGAL. OU ENTÃO...**



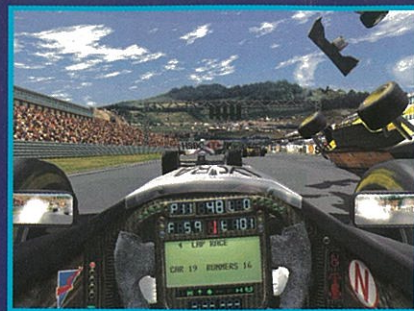
it's in the game

Desenvolvido sob licença da Federação Internacional de Futebol Profissional (FIFPro), equipas nacionais, clubes e jogadores. Todos os direitos reservados. EA Sports, o logotipo EA Sports e o logotipo PlayStation são marcas comerciais registadas da EA GAMES.

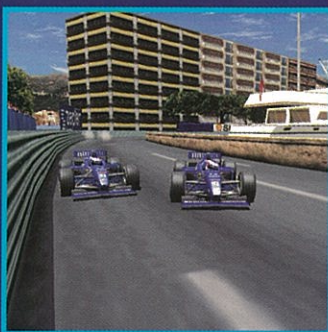
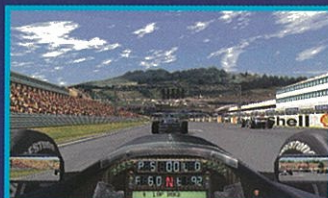
GRAND PRIX 3

Para os amantes de corridas Fórmula 1 foi relançado este clássico a um preço económico.

GP3 apresenta vários modelos de veículos muito detalhados, que sofrerão danos durante as colisões chegando a perder peças. As condições atmosféricas são reproduzidas ao pormenor, incluindo mudanças repentinas no tempo como existência de chuva em metade da pista e piso seco na restante. Tem um total de 16 pistas, com condições climáticas seleccionáveis. Imprescindível.

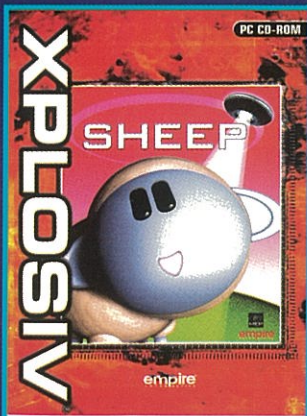


Editora: Hasbro Interactive
Preço Recomendado: € 14.99



SHEEP

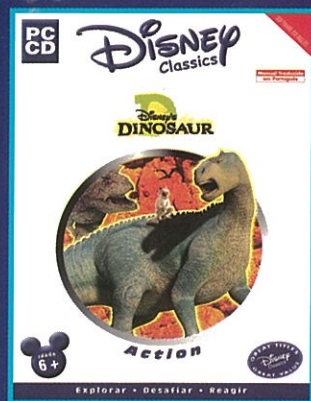
Relançado a preço económico, Sheep coloca o jogador no papel de um pastor que terá de conduzir um rebanho de ovelhas muito desobedientes, através de locais bastante perigosos. O jogo ficou famoso pela extraordinária estupidez artificial destes animais, e pelos momentos de muito humor.



Editora: Empire Interactive
Preço Recomendado: € 14.99

DISNEY'S DINOSAUR ACTION GAME

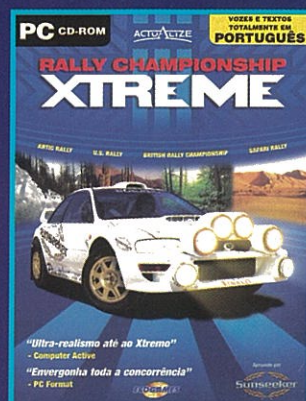
Inspirado no filme que saiu o ano passado, Disney's Dinosaur Action Game consiste numa divertida aventura para maiores de quatro anos. Apresenta cenários interessantes e coloridos, e a missão do jogador envolverá o combate contra criaturas como os Carnotaurs e Velociraptors.



Editora: Disney Interactive
Preço Recomendado: € 14.99

RALLY CHAMPIONSHIP XTREME

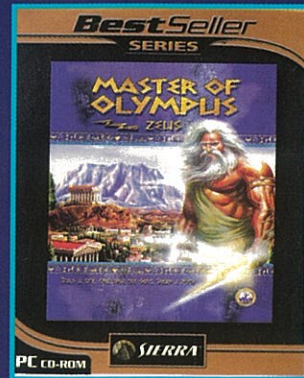
Agora a preço económico, este simulador de rally é uma boa proposta para os apreciadores do género. As provas decorrem em pistas com cerca de 11 kms, pelo que terá muitas oportunidades para acelerar. Inclui um mini safari e uma corrida no Grand Canyon, entre muitas outras opções.



Editora: Actualize
Preço Recomendado: € 24.99

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

Para os apreciadores de jogos de estratégia, Zeus será uma excelente proposta. Inicia-se com a gestão de um pequeno império na Grécia antiga, que irá expandindo e ganhando colónias em locais distantes. Ganhará inimigos, e terá de defender o terreno que conquistou ao mesmo tempo que gere o seu império.



Editora: Sierra
Preço Recomendado: € 15.99

CONFIGURAÇÃO BASE

Caixa MIDTOWER ATX 300W
Board Matsonic UDMA100 AGP4X
Placa Gráfica GeForce2 MX200 64Mb
Memória 256Mb SDRAM PC133
Disco Seagate 40Gb ATA100 5400rpm
Drive 3,5" 1.44Mb
Monitor 15" DIGITAL
CD ROM 52X IDE
Placa de Som Onboard
Colunas de Som 120W
Teclado + Rato + Tapete



Com oferta de Modem + Curso de Informática em CD

AMD DURON 1000	€736.76/147.700\$00
AMD DURON 1200	€756.77/151.520\$00
AMD ATHLON XP 1.6Ghz (1400)	€793.08/159.000\$00
AMD ATHLON XP 1.7Ghz (1466)	€826.20/165.640\$00
AMD ATHLON XP 1.8Ghz (1533)	€856.62/171.738\$00
AMD ATHLON XP 1.9Ghz (1600)	€917.77/183.996\$00
AMD ATHLON XP 2.0Ghz (1667)	€981.20/196.712\$00
+ CD XP HOME EDITION OEM	€126.35/25.330\$00
+ CD XP PRO EDITION OEM	€167.88/33.656\$00
+ CD WIN 2000 PROFESSIONAL OEM	€199.02/39.900\$00

PLACAS DE SOM

SB 128 PCI OEM	€24.44/4.890\$00
SB LIVE 5.1 OEM	€43.10/8.640\$00
SB LIVE AUDIGY PLAYER OEM	€90.47/18.140\$00
SB LIVE AUDIGY PLATINUM	€237.00/47.520\$00
SB LIVE AUDIGY PLATINUM EX	€298.00/59.750\$00

SCANNER'S

EPSON PERFECTION 1250 USB	€82.30/16.500\$00
HP SCANJET 2200C	€87.00/17.440\$00
HP SCANJET 2200C OEM	€63.63/12.756\$00
SCANNER MUSTEK USB BEARPAW 1200	€79.00/15.840\$00
SCANNER MUSTEK USB BEARPAW 2400	€154.13/30.900\$00

IMPRESSORAS

IMPRESSORA EPSON STYLUS C20SX	€77.56/15.550\$00
IMPRESSORA EPSON STYLUS C20UX	€77.56/15.550\$00
IMPRESSORA EPSON STYLUS C40UX	€88.79/17.800\$00
IMPRESSORA EPSON STYLUS C60UX	€138.00/27.650\$00
IMPRESSORA EPSON STYLUS C70	€194.00/38.900\$00
IMPRESSORA HP 656C	€78.81/15.800\$00
IMPRESSORA HP 845C	€99.26/19.900\$00
IMPRESSORA HP 920C	€127.19/25.500\$00
IMPRESSORA HP 940C	€147.15/29.500\$00
IMPRESSORA HP 960C	€202.51/40.600\$00

COLUNAS DESOM

KYNIO 560W C/ SUBWOOFER	€47.63/9.550\$00
KYNIO S-550 5.1	€85.62/17.165\$00
CREATIVE INSPIRE 5300 OEM	€126.50/25.361\$00
CREATIVE INSPIRE 5700 5.1	€365.15/73.200\$00
CREATIVE DTT3500 5.1	€308.79/61.900\$00

CD ROM'S/ DVDROM'S

DVD ROM PIONEER 16X OEM	€90.50/18.144\$00
DVD ASUS 16X OEM	€88.99/17.840\$00
DVD TOSHIBA 16X IDE OEM	€94.60/18.965\$00
DVD PANASONIC 16X OEM	€90.79/18.200\$00
DVD SAMSUNG 16X OEM	€75.90/15.220\$00
DVD AOPEN 16X	€104.75/21.000\$00
DVD LG 16X CAIXA	€73.70/14.775\$00
CD ROM SAMSUNG 52X	€37.91/7.600\$00
CD ROM ASUS 52X	€47.95/9.614\$00

MODEMS

DIAMOND SUPRA 56K V90 USB	€67.34/13.500\$00
U. S. ROBOTICS 56K V90 EXTERNO	€86.04/17.250\$00
U. S. ROBOTICS PCI 56K V90 OEM	€25.44/5.100\$00
MODEM RDIS 128Kbps PCI	€35.50/7.120\$00

NOVIDADES

NOVOS REGRAVADORES MSI E SONY DISPONÍVEIS NA PRÓXIMA SEMANA.
NOVAS PLACAS GRÁFICAS MSI DISPONÍVEIS.
NOVAS BOARD'S EPOX VIA KT333 TAMBÉM NA PRÓXIMA SEMANA.

GARANTIA DE 1 ANO

OS COMPUTADORES NÃO TÊM SISTEMA OPERATIVO, NECESSÁRIO PARA O SEU FUNCIONAMENTO

HORÁRIO:

10H ÀS 13H - 14H ÀS 20H - 21H ÀS 22H

TODOS OS DIAS

3D

INFORMÁTICA

COMPUTADORES AMPLA SHOPPING CACÉM

LOJA 1

GERAL: ☎ 219 129 640 / 219 121 361
ASSISTÊNCIA TÉCNICA: ☎ 219 129 786
COMERCIAL: ☎ 219 129 787
☎ 219 129 641

AGUALVA SHOPPING

LOJA 2

☎ 219 188 189 ☎ 219 188 190

COMPONENTES

PLACAS GRÁFICAS

GeForce2 MX200 64Mb AGP4x	€75.90/15.220\$00
GeForce2 MX400 64Mb AGP4x TVO _{ut}	€92.03/18.450\$00
GEFORCE3 TI200 64Mb TV OUT	€199.00/39.896\$00
CREATIVE G2 TITANIUM 64Mb	€191.00/38.290\$00
CREATIVE G3 TI200 64Mb	€326.45/65.450\$00
CREATIVE G4 MX420 TV OUT	€152.07/30.487\$00
CREATIVE G4 MX440 DDR TV OUT	€176.04/35.294\$00
PROPHET 4500 KYROII 64Mb TVO _{ut} OEM	€94.47/18.941\$00
MSI G4 MX440 64Mb DDR TVOUT	€155.50/31.174\$00
MSI G4 TI4400-VTD 128Mb DDR TVOUT	€410.60/82.318\$00
MSI G4 TI4600-VTD 128Mb DDR TVOUT	€533.50/106.957\$00
MSI G3 TI200 PRO-VT 64Mb	€268.50/53.829\$00
MSI G2 TI PRO-VT 64Mb	€199.60/40.000\$00
MSI G2 MX400 64Mb TVOUT	€102.00/20.449\$00
ATI A ₁₁ IN WONDER RADEON 32Mb DDR	€244.41/49.000\$00
ATI RADEON 8500 64Mb DDR	€256.75/51.473\$00
ATI RADEON 7500 64Mb DDR	€105.25/21.100\$00
ASUS V7100 MX400 64Mb TVOUT	€111.58/22.370\$00
ASUS V8170 G4 MX440 64Mb TVOUT	€196.00/39.294\$00
ASUS V8440 G4 T.4400 128Mb DDR	€434.00/87.010\$00
ASUS V8460 G4 T.4600 128Mb DDR	€605.00/121.291\$00
MIRO STUDIO PCTV OEM	€73.34/14.700\$00
MIRO STUDIO PCTV PRO OEM	€95.33/19.112\$00
MIRO DC10 PLUS OEM	€180.56/36.200\$00

PROCESSADORES

INTEL PENTIUM4 1.7GHz OEM Sock478	€190.00/38.091\$00
INTEL CELERON 1000A BOX	€109.37/21.926\$00
AMD DURON 1000	€73.10/14.655\$00
AMD DURON 1200	€88.50/17.743\$00
AMD ATHLON XP 1600C (1400MHz)	€157.58/31.592\$00
AMD ATHLON XP 1700C (1466MHz)	€155.50/31.175\$00
AMD ATHLON XP 1800C (1533MHz)	€177.00/35.485\$00
AMD ATHLON XP 1900C (1600MHz)	€210.70/42.241\$00
AMD ATHLON XP 2000C (1667MHz)	€280.75/56.285\$00
AMD ATHLON XP 2100C (1733MHz)	€380.85/76.354\$00

GRAVADORES

MSI 32x12x40 IDE CAIXA	€114.75/23.005\$00
ASUS 24x10x40 CAIXA	€121.60/24.380\$00
ASUS 32x12x40 CAIXA	€154.50/30.974\$00
TEAC 24x10x40 IDE CAIXA	€138.00/27.667\$00
PLEXTOR 24x10x40 IDE OEM	€162.40/35.558\$00
PLEXTOR 40x12x40 IDE CAIXA	€254.80/51.082\$00
LG 24x10x40 IDE CAIXA	€123.82/24.623\$00
LG 32x10x40 IDE OEM	€146.22/29.314\$00
SAMSUNG 24x10x40 IDE OEM	€103.30/20.709\$00
PHILIPS 24x12x40 IDE CAIXA	€116.97/23.450\$00
SONY 24X10X40 IDE CAIXA	€128.50/25.761\$00
SONY 32X10X40 IDE CAIXA	€149.40/29.952\$00
PIONEER DVR-A03 CDR/W DVD/RW	€588.50/117.984\$00

CONFIGURAÇÃO BASE

Caixa MIDTOWER ATX 300W
Board Matsonic UDMA100 AGP 4X
Placa Gráfica GeForce2 MX200 64Mb
Memória 256Mb SDRAM PC133
Disco Seagate 40Gb ATA100
Drive 3,5" 1.44Mb
Monitor 15" DIGITAL
CD ROM 52X IDE
Placa de Som Onboard
Colunas de Som 120W
Teclado + Rato + Tapete



Com oferta de Modem + Curso de Informática em CD

Intel Pentium IV 1.7GHz	€899.50/180.335\$00
Intel Pentium IV 1.8GHz	€942.00/188.854\$00
Intel Pentium IV 1.9GHz	€1052.00/210.980\$00
Intel Pentium IV 2.0GHz	€1148.41/230.236\$00
Intel Pentium IV 2.2GHz	€1491.86/299.092\$00
+ CD XP HOME EDITION OEM	€126.35/25.330\$00
+ CD XP PRO EDITION OEM	€167.88/33.656\$00
+ CD WIN 2000 PROFESSIONAL OEM	€199.02/39.900\$00

MONITORES

SONY A230 FD TRINITRON 17"	€388.00/77.785\$00
SONY A420 FD TRINITRON 19"	€560.65/112.400\$00
SAMTRON 21" 210P 0,22"	€655.42/131.400\$00
SAMTRON 17" 76E 0,24"	€186.50/37.390\$00
SAMTRON 17" 76DF FLAT 0,22"	€208.53/41.806\$00
SAMTRON 19" 96BDF FLAT 0,20"	€330.46/66.251\$00
SAMTRON 15" 0,28"	€139.66/28.000\$00
SAMTRON 17" 71S TFT	€904.50/181.335\$00
LITEON 15" TFT	€486.00/97.435\$00
PHILIPS 107E Tubo Curto	€184.56/37.000\$00

MOTHERBOARD'S

ASUS P4T-E .850 SOCKET478	€225.00/45.108\$00
ASUS P4B266 .845 SOCKET478 DDR	€208.00/41.700\$00
ASUS P4B266-SE .845 SOCKET478 DDR	€188.45/37.781\$00
ASUS P4S333 SIS645 SOCKET478 DDR	€153.82/30.838\$00
ASUS A7V266-E DDR ATA100 AGP4x	€195.40/39.175\$00
ASUS A7V333 DDR AGP4x	€184.20/36.928\$00
ASUS A7N266 420D NFORCE NVÍDIA	€256.39/51.400\$00
ASUS A7N266-C 415 NFORCE NVÍDIA	€172.30/34.543\$00
ASUS A7M266D AMD 760MPX DUALCPU	€376.24/75.430\$00
ABIT KR7A DDR KT266A	€197.52/39.600\$00
ECS K7S5A SIS735 DDR/SDRAM	€76.61/15.359\$00
ELITE P4VXAD2 DDR/SDRAM Socket478	€119.84/24.025\$00
MSI K773 ULTRA ARU RAID VIA KT333	€194.00/38.880\$00
MSI K773 ULTRA VIA KT333	€158.60/31.796\$00
MSI K7T266 PRO2 RU VIA KT266A	€173.50/34.783\$00
MSI K7N420 PRO NFORCE NVÍDIA	€204.00/40.898\$00
MSI 845 ULTRA ATA133 RAID	€156.75/31.425\$00
MSI 845 ULTRA ATA133 RAID USB2.0	€194.50/38.993\$00
MSI 645 ULTRA SIS645 DDR333	€134.85/27.034\$00
EPoX 8K3A+ VIA KT333 DDR	€139.75/28.017\$00
EPoX 8KHL+ VIA KT266A DDR	€119.60/23.978\$00

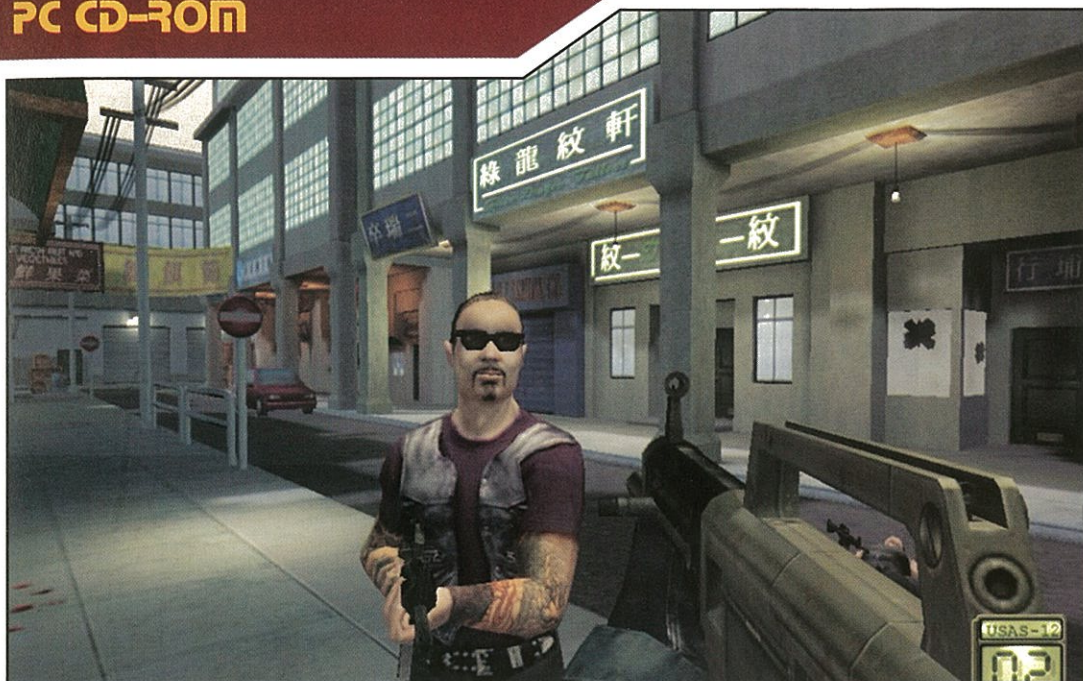
DISCOS

SEAGATE 40Gb 5400rpm ATA100	€96.00/19.246\$00
MAXTOR 40Gb 7200rpm ATA133	€118.50/23.757\$00
MAXTOR 60Gb 7200rpm ATA133	€147.50/29.571\$00
MAXTOR 80Gb 7200rpm ATA133	€180.00/36.086\$00
W. DIGITAL 40Gb 7200rpm ATA100	€120.83/24.224\$00
W. DIGITAL 60Gb 7200rpm ATA100	€147.50/29.571\$00
W. DIGITAL 80Gb 7200rpm ATA100	€197.50/39.595\$00
W. DIGITAL 120Gb 7200rpm ATA100	€273.25/54.782\$00
IBM 40Gb ATA100 7200rpm	€124.00/24.859\$00
IBM 60Gb ATA100 7200rpm	€156.50/31.375\$00
IBM 80Gb ATA100 7200rpm	€238.63/47.841\$00
IBM 120Gb ATA100 7200rpm	€392.47/78.683\$00

MEMÓRIA RAM

SDRAM 256Mb PC133	€82.14/16.468\$00
SDRAM 512Mb PC133	€162.79/32.635\$00
DDRAM 256Mb PC266MHz	€95.92/19.231\$00
DDRAM 512Mb PC266MHz	€171.95/34.472\$00
DDRAM 256Mb PC333MHz	€139.78/28.024\$00
RIMM 128Mb PC800 OEM	€63.90/12.810\$00
RIMM 256Mb PC800 OEM	€113.23/22.700\$00

Para mais informações:
www.3dinformatica.net
info@3dinformatica.net



INFO

**SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX**

DATA DE SAÍDA
Maio

GÊNERO

Ação / FPS

EDITORA

Activision

DESENVOLVIDO POR

Raven Software

SITE

www.ravensoft.com/soldier2



SOLDIER OF FORTUNE II DOUBLE HELIX

A segunda ofensiva

O regresso de SOF vai sem dúvida apelar aos fãs do primeiro jogo com uma acção rápida e ainda mais violenta, mas com novas adições importantes.

Quando pela primeira vez nos foi apresentado o primeiro episódio da série, vislumbrámos nesse título o regresso à essência inicial dos FPS: a destruição brutal em massa de todos os nossos inimigos. Se voltarmos atrás aos tempos de *Doom* e *Wolfenstein 3D*, certamente que reparam que os seus criadores só não fizeram pior porque não conseguiram. *Soldier of Fortune* reuniu a mais moderna tecnologia e colocá-a ao serviço dessa ideologia primordial. Daí a fama que o jogo atingiu, ao satisfazer os desejos de sangue das nossas mentes carregadas até ao limite com o stress diário. Agora que se aproxima a sequência

deste jogo inovador, será que a fórmula continuará a ter sucesso?

Pelo que pudemos testemunhar com a beta já jogável que recebemos aqui na redacção, a resposta é sim! No entanto, levantam-se algumas restrições. Esta sequência promete de novo alcançar o êxito, mas encontra-se muito mais construída para os fãs do primeiro título, visto que quem não gostou da primeira abordagem da Raven, não são as alterações propostas em *Double Helix* que vão alterar opiniões, apesar das importantes inovações presentes.

Ainda assim, este novo *SOF* sofreu bastantes melhoramentos em relação ao seu antecessor, tanto a nível gráfico como na jogabilidade, apesar

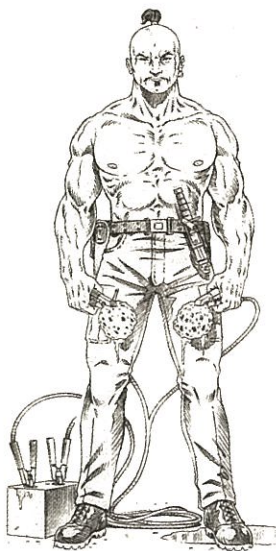
de continuar a ser um título baseado na pura acção. Fazendo um uso excelente do motor gráfico de *Quake III: Team Arena*, a Raven traz-nos alguns dos maiores cenários urbanos que já tivemos oportunidade de explorar, especialmente no que respeita ao interior dos edifícios, que finalmente se encontram representados à devida escala, ao contrário de muitas produções do género. Esta situação lança-nos de imediato para múltiplas instâncias de combate corpo-a-corpo, obrigando-nos a adoptar uma estratégia mais cautelosa para este título, que se encontra bem mais difícil que o original.

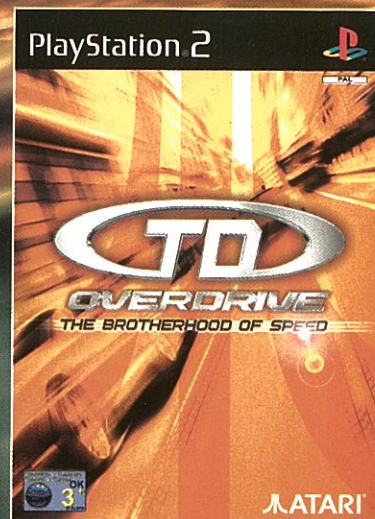
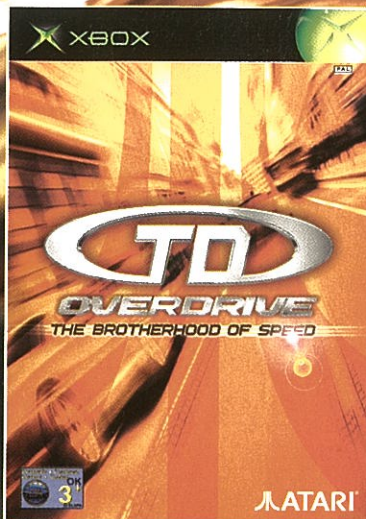
O argumento por trás deste capítulo promete apresentar-se bastante sólido e apelativo

Também em termos de modelagem a equipa da Raven fez um trabalho fora de série. O realismo das animações ultrapassa largamente a maior parte dos últimos lançamentos de mercado, encontrando-se trabalhado ao pormenor, desde o impacto das balas representado ao milímetro, até às expressões de dor projectadas pelos inimigos. Como já referimos, a violência explícita não se encontra de fora para esta sequência, mas adopta aqui uma aparição mais inteligente, realista, não sendo de forma alguma gratuita. Desta feita, apenas as armas de alto calibre podem causar severos danos e desmembramentos aos nossos adversários, mas a potência e pormenor do ambiente gráfico são capazes de gerar algumas cenas realmente grotescas em certas situações. Apesar de ainda existirem diversos problemas com a afinação das alterações propostas pela Raven a este motor, esta beta já deu para observar as suas capacidades. O cair da chuva extremamente realista, incluindo a influência do vento em cada gota de água, ou a possibilidade de gerar situações de movimento dinâmico, como perseguições a alta velocidade, são dificuldades facilmente ultrapassáveis pelo grafismo deste *Double Helix*.

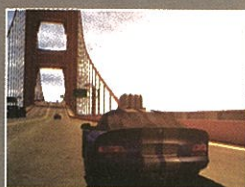
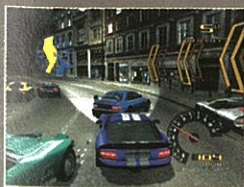
Por agora, este título já nos deixou com suficiente água na boca. Resta-nos agora esperar impientemente pela sua chegada para confirmar se todas estas promessas se concretizam da melhor forma.

GONÇALO LOPES

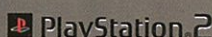




CHASE



A cidade como pista de corridas de alta velocidade !
Junta-te a uma liga de elite. Entra numa corrida
de nervos e apostas altas.



Developed by Pitbull Syndicate Limited - Published by Infogrames. ATARI Interactive Inc. 2002. All rights reserved. ©2002 INFOGRAMES. TD Overdrive ® is a registered trademark of Infogrames Europe. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
"B" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Shelby Cobra ® and Shelby Series I ® are protected trademarks, trade names and trade dress of Shelby American Licensing Inc. and are used under license. Subaru and Impreza are registered trademarks used with the permission of Subaru of America, Inc. Dodge and Plymouth are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation and are used under license. © DaimlerChrysler Corporation. The words "Aston Martin", the wings device and the words "DB7 Vantage" are the trademarks of Aston Martin Lagonda Limited, United Kingdom and are used under license. The word "Jaguar", the leaping cat device, and the characters "XJ220" and "XKR" are the trademarks of Jaguar Cars Ltd., England and are used under license. TVR is a trademark of TVR Engineering Limited. The TVR Cerbera and Speed Twelve are used under license.



INFO
**LARA CROFT TOMB RAIDER:
ANGEL OF DARKNESS**
DATA DE SAÍDA
 15 Novembro
GÉNERO
 Acção / Aventura
EDITORA
 Eidos
DESENVOLVIDO POR
 Core Design
SITE
www.tombraider.com

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

O renascer do mito

Dois anos após a pretensa morte, soterrada, nas ruínas do Templo de Horus, Lara regressa em nova aventura. Mas desta feita tudo é diferente. A BGamer foi a Londres conhecer toda a verdade.

Com o pouco esclarecedor e trágico final de *Tomb Raider: The Last Revelation*, muitas questões se levantaram. Os mais cépticos afirmaram que era o destino justo para a seca em que se tinha tornado a saga, outros que era o fim merecido de Lara, e houve ainda quem defendesse a tese de que era este o modo encontrado pela Core Design para trilhar novos caminhos. Cedo

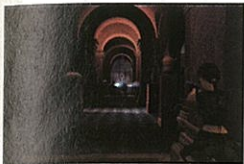
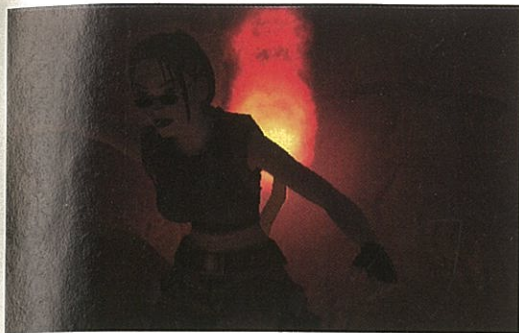
começaram os rumores do desenvolvimento de um novo jogo. Para evitar especulações, a Eidos veio a público confirmar que estava, de facto, a trabalhar num novo projecto com o título provisório de *Tomb Raider Next Generation*, para as plataformas de nova geração que se perfilavam no horizonte.

Em Setembro último, no evento que a Eidos organiza uns dias antes do ECTS, tivemos a oportunidade de, pela primeira vez, ver o vídeo de *Next Generation*.

CRONOLOGIA
OS JOGOS E A SUA
EDIÇÃO EM PORTUGAL

TOMB RAIDER
Saturn
Novembro 96

TOMB RAIDER
PSOne
Novembro 96



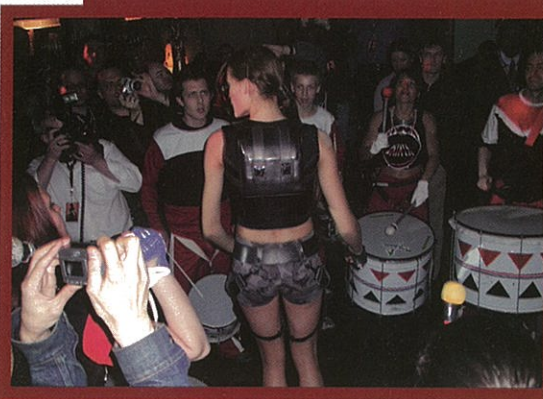
JILL DE JONG A NOVA FACE DE LARA CROFT



Novo jogo, nova modelo. O evento, realizado em Londres, não serviu apenas para dar a conhecer o novo jogo, mas também para revelar ao mundo a escultural Jill de Jong no papel de Lara Croft.

Jill de Jong é a digna sucessora de Lucy Clarkson, e apresenta argumentos q.b. para deixar qualquer fã de *Tomb Raider* de boca aberta. Vamos conhecê-la melhor:

Nome	Jill de Jong
Profissão	Modelo
Data de nascimento	17-02-1982
Origem	Hoogeveen, Holanda
Residência	Holanda
Estado civil	Solteira
Altura	1,82 m
Peso	64 Kg
Olhos	Verdes
Cabelo	Loiro
Medidas	34-26-38



"Será uma nova experiência para quem jogou Tomb Raider no passado"

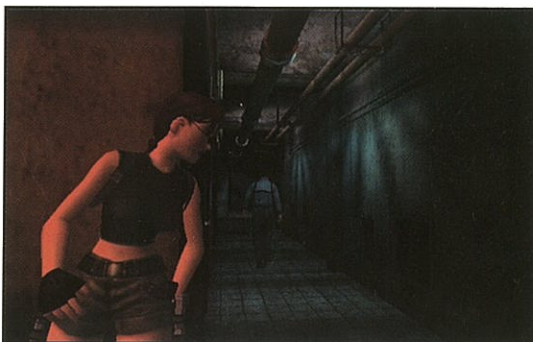
O vídeo já deixava no ar algumas ideias do que seria o novo capítulo de *Tomb Raider*, tanto a nível de argumento, como gráfico.

Mas foi só no passado dia 20 de Março, na discoteca Pacha, em Londres, que a Eidos desvendou todo o mistério em redor de um dos maiores "franchises" da história dos videojogos, com perto de 30 milhões de unidades vendidas.

Foi então com pompa e circunstância que a Eidos revelou os primeiros detalhes de *Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness*. A primeira surpresa prendeu-se com o facto de a PS2 ser a única consola a receber a nova aventura de Lara Croft, percebendo-se assim a presença de Chris Deering, presidente da Sony, no evento.

O argumento de *Tomb Raider: Angel of Darkness* leva-nos, inicialmente, até Paris. Lara Croft recebe um telefonema do seu antigo tutor, Von Croy, pedindo-lhe ajuda. Von Croy recebera um pedido de um estranho cliente, de seu nome Eckhardt, para encontrar uma das cinco obras de arte do século XIV - as Obscure Paintings.

Logo após a sua chegada à cidade luz, Lara Croft vê-se envolvida numa cilada. Von Croy fora assassinado e Lara acusada do crime. Começa assim a busca incessante pela reposição da verdade, num mundo repleto de assassinatos, mistério, suspense, traição, vingança e sobretudo muito sangue. Uma nova e aterradora experiência espera a nossa aventureira, como referiu Adrian Smith, Director de Operações da Core Design: "O nosso objectivo é levar o jogador a um local escuro, um local onde não querará ir necessariamente, mas onde terá de se aventurar se quiser trazer Lara de volta. Será uma nova experiência para quem jogou *Tomb Raider* no passado." Na sua jornada, Lara é auxiliada por Kurtis Trent, um



aventureiro experiente, que está também no encaixe de Eckhardt. É aqui que surge uma das principais novidades de *Tomb Raider: Angel of Darkness*: a introdução de uma nova personagem jogável. Refira-se desde já que Kurtis Trent desempenhará um papel importante no jogo, principalmente na terceira parte. Kurtis é mais músculo, está mais orientado para a acção, ao contrário de Lara, que é mais cerebral. O esquema de controlo de Kurtis será em tudo idêntico ao de Lara Croft. Como é óbvio, cada personagem terá as suas próprias características e atributos, que ditarão o seu comportamento e acções no decorrer do jogo.

Como foi atrás referido, e pela primeira vez na história da saga, *Tomb Raider: Angel of Darkness* estará dividida em três partes distintas, tendo, inclusive, cada uma delas um estilo de jogo próprio. Ou seja, a primeira parte, que decorrerá em Paris, terá uma forte componente de aventura e RPG, permitindo a interacção de Lara



TOMB RAIDER
PC
Dezembro 96

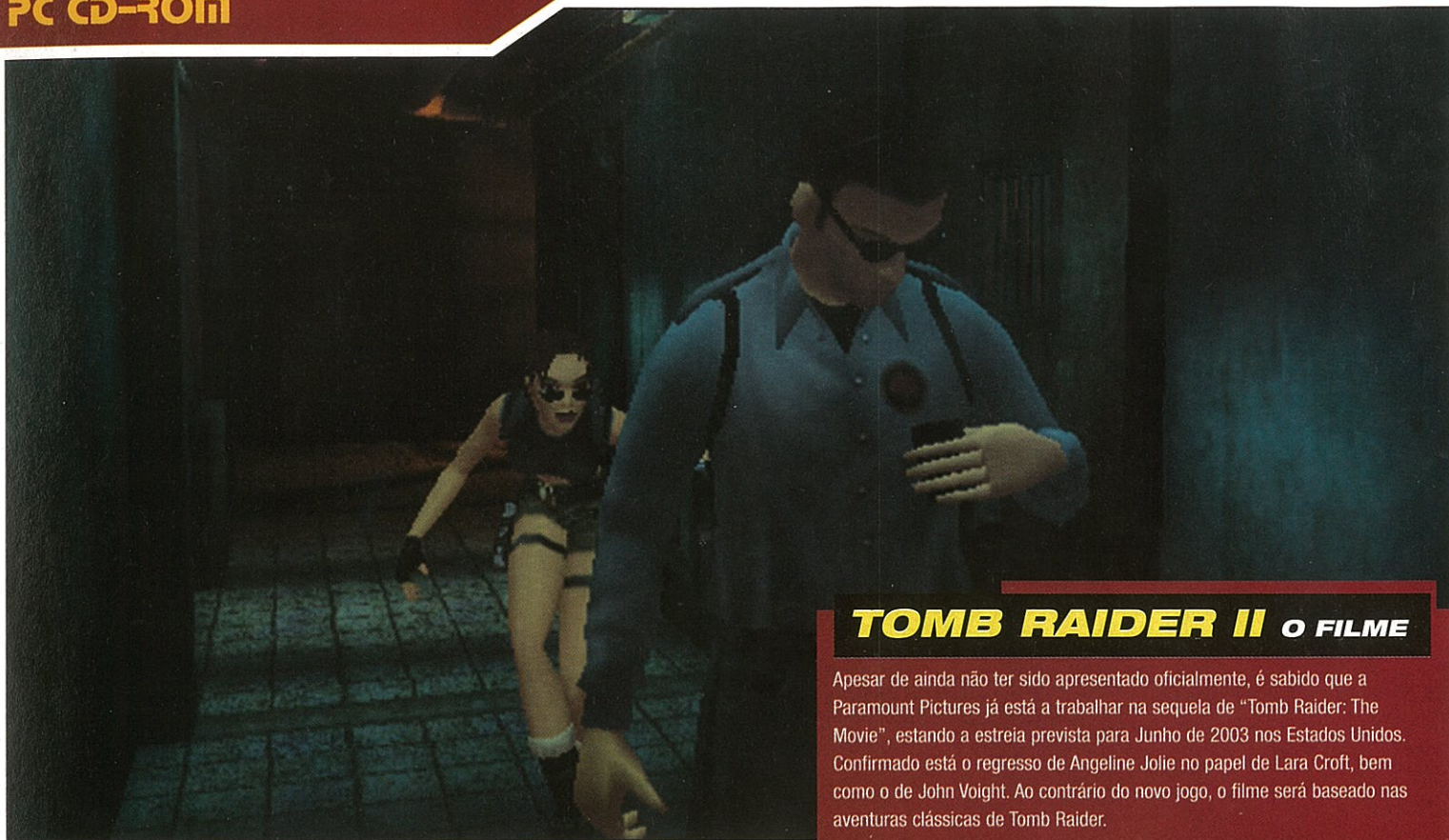
TOMB RAIDER 2
PC
Novembro 97

TOMB RAIDER 2
PSOne
Dezembro 97

**TOMB RAIDER
UNFINISHED BUSINESS**
PC
Abril 98

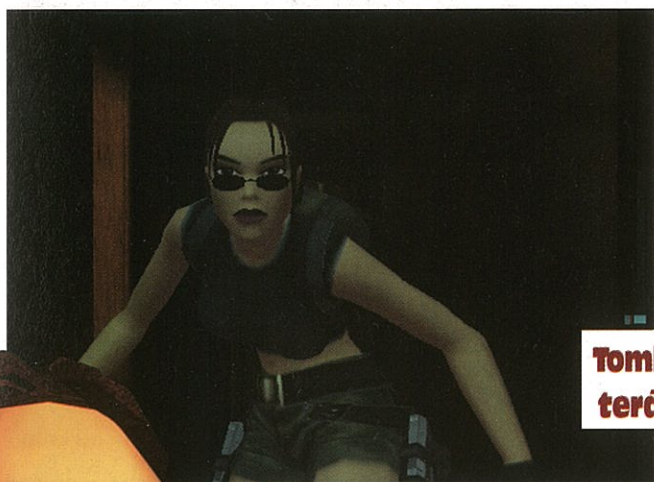
**TOMB RAIDER
PLATINUM**
PSX
Abril 98

TOMB RAIDER 3
PSOne
Novembro 98



TOMB RAIDER II O FILME

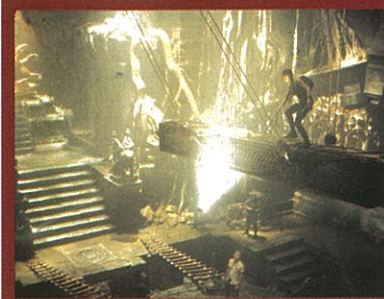
Apesar de ainda não ter sido apresentado oficialmente, é sabido que a Paramount Pictures já está a trabalhar na sequência de "Tomb Raider: The Movie", estando a estreia prevista para Junho de 2003 nos Estados Unidos. Confirmado está o regresso de Angelina Jolie no papel de Lara Croft, bem como o de John Voight. Ao contrário do novo jogo, o filme será baseado nas aventuras clássicas de Tomb Raider.



Tomb Raider: Angel of Darkness terá uma forte componente de aventura e RPG

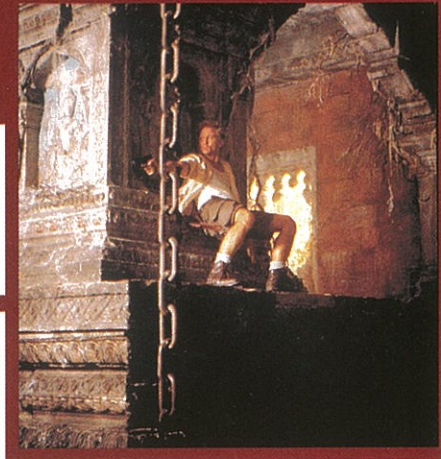
com outras personagens e dando-lhe capacidade de interagir com NPCs e de escolher o caminho a seguir. É notório o caminho trilhado pela equipa de programação, fugindo assim ao tradicional estilo dos capítulos anteriores.

Refira-se que *Tomb Raider: Angel of Darkness* introduz novos conceitos de jogo, sendo a acção furtiva, popularizada em *Metal Gear Solid*, uma delas. Aliás, uma das cenas a que tivemos oportunidade de assistir ilustrava



precisamente esta situação. Num corredor mal iluminado, guardado por uma sentinela, Lara Croft, desarmada, aproxima-se sorrateiramente pela retaguarda do agente, aplicando-lhe uma chave de braços, deixando-o inconsciente, ao melhor estilo de Solid Snake.

Para quem ainda sinta a falta da acção dos jogos anteriores, o segundo episódio é como um regresso às origens, envolvendo muita exploração, saltos, a visita a locais arqueológicos, etc. Finalmente, a última parte que decorrerá nas ruas de Praga, tem uma forte componente de acção, entrando em cena o novato Kurtis Trent.



Outro facto importante a ter em conta prende-se com o novo "look" de Lara, que se encontra mais madura, sombria e com um aspecto mais adulto. Esta mudança reflecte também o rumo que a Core pretende implementar na saga.

O jogo utiliza um novo motor, criado de raiz para rentabilizar ao máximo as capacidades da PlayStation 2 e da nova geração de placas de vídeo de PC. Só para se ter uma ideia das capacidades do motor gráfico, agora Lara Croft é constituída por mais de 5.000 polígonos contrastando com os 500 dos jogos anteriores.

Tomb Raider: Angel of Darkness apresenta melhores animações, cenários mais detalhados e

TOMB RAIDER 3
PC
Novembro 98

TOMB RAIDER 2 PLATINUM
PSOne
Abril 99

TOMB RAIDER 2 THE GOLDEN MASK
PC
Julho 99

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
PC
Novembro 99

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION
PSOne
Dezembro 99

TOMB RAIDER 3 PLATINUM
PSOne
Março 00



espectaculares efeitos de luz conferindo um ar mais real aos locais de jogo e emergindo o jogador num ambiente de suspense e mistério.

A aproximação ao cinema também é clara, com grandes planos, "cut-scenes" que nos contam uma história, e "flashbacks" que nos levam para um passado não muito distante. Quem sabe, se para o tempo que mediou entre o Templo de Horus e o telefonema de Von Croy.

Mas as influências cinematográficas não ficam por aqui. Aliás, como reconheceu a equipa da Core, David Fincher, director de filmes como "Seven" ou "Fight Club", é uma referência.

É perfeitamente notória essa colagem a Fincher, amplamente ilustrada no início do jogo, quando Lara entra na sala onde Von Croy foi assassinado. As paredes cheias de sangue, a tensão no ar, o ambiente perturbador e grotesco reflectem bem essa tendência.

Foi também revelado que *Tomb Raider: Angel of Darkness* não



será um jogo isolado, mas faz parte de uma nova saga, de uma nova história, que a Core pretende transformar em 4 jogos. Neste momento, estão duas equipas a trabalhar na saga. Uma a finalizar *Tomb Raider: Angel of Darkness* e outra a preparar o segundo episódio, agendado para o Natal de 2003.

Posto isto, é notório que *Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness* não é a continuação da série, mas sim um novo rumo, um novo conceito de jogo, a mudança de que a série precisava, fugindo assim ao constrangimento em que se tinham tomado os últimos jogos.

Lara Croft Tomb Raider: Angel of Darkness tem lançamento previsto para 15 de Novembro para PC e PS2. A Core Design revelará mais detalhes sobre *Tomb Raider: Angel of Darkness* no próximo E3, que se realizará em Los Angeles, de 23 a 25 de Maio. E a BGamer marcará presença.

RUI RODRIGUES, EM LONDRES

O LEILÃO



O tradicional traje de Lara Croft (ver foto) usado pela modelo Nell McAndrew, inclusive quando da sua visita a Portugal, foi doado pela Eidos Interactive ao site eBay (www.ebay.co.uk) para ser objecto de leilão. Os fundos provenientes da licitação reverterão, na totalidade, a favor da UNICEF. O leilão tem início a 26 de Abril e decorrerá durante 10 dias. A oportunidade perfeita para adquirir um verdadeiro objecto de colecção, bem como para ajudar uma boa causa.



**TOMB RAIDER
THE LAST REVELATION**

DC
Março 00

**TOMB RAIDER
VALUE SERIES**

PSOne
Setembro 00

**TOMB RAIDER
CHRONICLES**

PSOne
Novembro 00

**TOMB RAIDER
CHRONICLES**

PC
Novembro 00

**TOMB RAIDER
CHRONICLES**

DC
Dezembro 00

**TOMB RAIDER 2
VALUE SERIES**

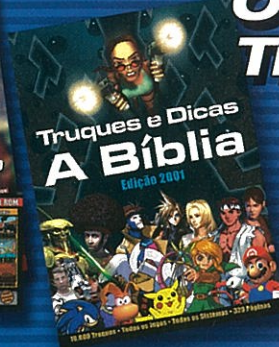
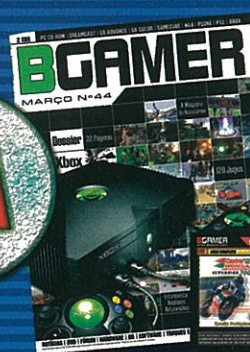
PSOne
Abril 01

CAMPANHA DE

6 Revistas +

**Oferta Livro
Truques e Dicas**

€29.76



12 Revistas

**(Paga 10
e recebe 12
exemplares)**

€49.68



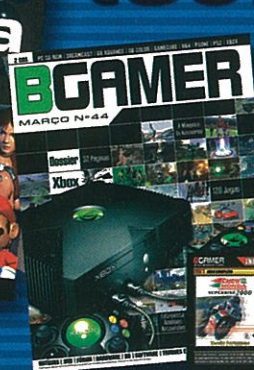
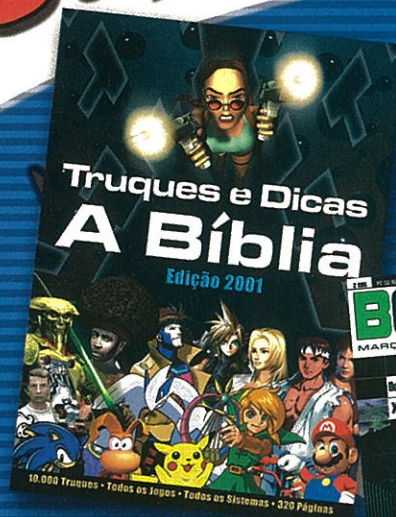
Super Assinatura

24 Revistas +

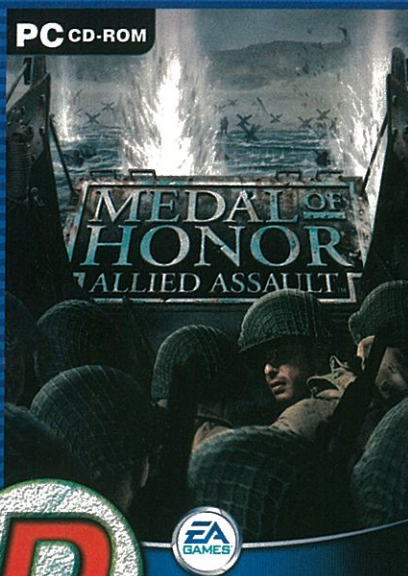
2 Jogos (entre os 3) +

Livro Truques e Dicas

€89.76



ASSINATURAS



€59.56

**12 Revistas +
Oferta de
Creature Isle - ADD ON
do Jogo Black & White**



€72.82

**12 Revistas +
Jogo PC
Medal of Honor:
Allied Assault**



€72.82

**12 Revistas +
Jogo PC
Command & Conquer
Renegade**

DESEJO RECEBER A REVISTA **BGAMER** PELA OPÇÃO ASSINALADA:

- A** ☐ 6 revistas + Oferta do Livro Truques e Dicas € 29,76/5.966\$00
B ☐ 12 revistas (Paga 10 e Recebe 12 Exemplares) € 49,68/9.950\$00
C ☐ 12 revistas + Oferta de ADD-ON Creature Isle para o jogo B&W € 59,56/11.932\$00
D ☐ 12 revistas + Jogo PC Medal of Honor: Allied Assault € 72,82/14.599\$00
E ☐ 12 revistas + Jogo PC Command & Conquer - Renegade € 72,82/14.599\$00
F ☐ 24 revistas + 2 dos 3 jogos (Creature Isle / Medal of Honor / Command & Conquer)*
 + Livro Truques e Dicas *risque o que não quiser € 89,76/17.995\$00

Nome: _____
 Morada: _____ C.Postal: _____
 Telefone: _____ e-mail: _____ ☐ Já sou assinante

Autorização de Pagamento

Por débito na conta indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela Goody, S.A.

Banco _____ Balcão _____ NIB _____

Nome do Titular _____ Data _____

Assinatura _____

- ☐ **Pago em prestações semestrais por débito na conta acima indicada, até nova ordem.**
☐ **Envio Cheque nº _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de _____ Euros**
☐ **Envio Vale de correio _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de _____ Euros**

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: **Remessa Livre*** nº 16502 1901 - 963 Lisboa

***Não necessita de selo**

BGAMER

*Promoção válida até dia 31 de Maio de 2002



INFO

FREEDOM FORCE

GÊNERO

Ação / RPG

EDITORA

EA Games

SITE

www.myfreedomforce.com

REQUISITOS

Mínimos: Win 95/98, Pentium II

266Mhz, 64 Mb Ram, placa

aceleradora 8Mb

Recomendados: Mais Ram,

processador mais rápido e placa

GeForce 2 ou superior

P.V.P. RECOMENDADO

€44,95



FREEDOM FORCE

Perigo em Patriot City

É sempre bom constatar que ainda há jogos que nos transportam para ambientes diferentes dos que já se tornaram clássicos na indústria.

Freedom Force é um desses casos, contando com um estilo raramente visto nos videogames, claramente inspirado nos "comics" da década de 60. Nenhum pormenor foi deixado de lado e o resultado é um jogo extremamente coerente e bem conseguido.

Como qualquer bom livro deste tipo de BD, a história está recheada de heróis e vilões com poderes extraordinários, cada um com a sua história pessoal até à misteriosa transformação. Na origem destes estranhos fenômenos está uma

raça alienígena que pretende destruir a Terra dando a alguns dos seus habitantes menos

respeitáveis poderes devastadores. No entanto, graças aos esforços de um herói solitário, cidadãos honrados e corajosos são também expostos à Energia X, e neles reside a última esperança do planeta.

Dado que trabalhando em conjunto torna-se muito mais provável atingir o sucesso, forma-se uma equipa dedicada à luta contra o mal que vai crescendo ao longo do jogo.

Alguns dos elementos deste esquadrão juntam-se automaticamente, enquanto outros terão de ser recrutados através dos pontos de prestígio, pontos esses que nos são atribuídos em maior ou menor quantidade conforme a nossa "performance" nas várias missões. Um pormenor interessante é o facto de ser possível recrutar heróis criados por nós.

Convém realçar que os vários heróis vão ganhando experiência, que pode depois ser utilizada para comprar ou melhorar as suas habilidades.

Praticamente tudo no cenário pode ser manipulado ou destruído

Em termos de jogabilidade *Freedom Force* funciona excepcionalmente bem. As equipas podem incorporar até quatro elementos, na maior parte das missões é obrigatório levar um ou outro herói específico, os restantes são uma decisão nossa. Acontece também muitas vezes a nossa equipa ficar dividida.

Para derrotar os vilões os heróis podem utilizar uma enorme variedade de habilidades, que vão desde ataques simples a ataques devastadores que podem magoar inimigos, aliados, inocentes e até os elementos do cenário. Existem também habilidades de defesa, recuperação, suporte, etc. Alguns dos heróis podem até voar ou levitar.

Como se isto não bastasse, praticamente tudo no cenário pode ser manipulado ou destruído. Como tal, podem atirar carros aos inimigos, utilizar um poste como arma e muito mais. Em algumas das missões é até necessário interagir com o cenário, como por exemplo demolir um prédio.

O "interface" é em muitos aspectos bastante familiar, bastando clicar onde queremos movimentar a personagem ou no inimigo a atacar. Para seleccionarmos ataques específicos temos acesso a um menu com todas as habilidades das personagens. Podia ser melhor, mas se utilizarem frequentemente a função de pausa (algo essencial) não terão problemas.

Em termos de grafismo, *Freedom Force* está impecável e o motor de jogo é excelente, não havendo "slowdowns" mesmo nas lutas mais intensas, o que é um feito, considerando que quase todo o cenário é interativo.

Apesar de ser um jogo que irá apelar mais aos fãs deste tipo de BD, a verdade é que mesmo quem não tem qualquer interesse pelo género irá encontrar em *Freedom Force* muitos motivos para apreciar o jogo.

ANA SANTOS

VEREDICTO FINAL

A FAVOR

O seu estilo muito coerente e fiel!

CONTRA

Algumas missões são demasiado simples

CLASSIFICAÇÃO

90





INFO

**GHOST RECON:
DESERT SIEGE**

GÊNERO
Ação / FPS

EDITORA
Ubi Soft

SITE
www.ghostrecon.com

REQUISITOS
Mínimos: WIN9x, Pentium II 450,
128 MB RAM, Placa 3D 16 MB RAM,
Jogo original
Recomendados: Pentium III 800,
256 MB RAM, Placa 3D 32 MB RAM

P.V.P. RECOMENDADO
Não disponível



GHOST RECON: DESERT SIEGE

O dever chama

A mais recente produção de Tom Clancy no mundo dos FPS de táticas militares já conta com uma expansão, que promete levar até os veteranos a inesperados desafios e novas perspectivas ao comando das forças especiais.

A chegada de *Ghost Recon* marcou uma renovação importante e extraordinária no conceito do já antigo *Rainbow Six*. O realismo

que a Red Storm colocou nesta produção veio matar a sede a todos os amantes do anterior título, trazendo um largo leque de inovações e melhoramentos que realmente nos conseguiram surpreender, tanto a nível de grafismo como a nível de jogabilidade.

Esta expansão prolonga essa experiência com uma nova campanha em modo single player e

uma série de novas adições ao modo multiplayer, frequentado por milhares de jogadores em todo o mundo, sempre pedindo mais e melhor do seu jogo favorito.

O modo single player lança-nos até ao coração da Eritreia, que se encontra ameaçada pelos seus vizinhos Etíopes, que pretendem tomar controlo das linhas de comércio mais importantes do Mar Vermelho. De forma a garantir o equilíbrio do poder, o esquadrão especial *Ghost Recon* é de novo enviado para a linha da frente para conter a situação.

Esta nova campanha é composta por oito missões, mas não se deixem enganar, pois representam trabalho para semanas e semanas, pois cada uma destas operações pode levar um bom par de horas a concluir. Isto devido a uma das principais características desta nova expansão: a extensão dos seus mapas. Pegando no extraordinário motor gráfico original, a Red Storm encheu-se de coragem e avançou para alguns dos maiores cenários alguma vez criados no género, a maior parte estendendo-se ao longo de quilómetros e quilómetros, exigindo cautela principalmente nas áreas mais desprotegidas.

A Red Storm encheu-se de coragem e criou alguns dos maiores cenários no género

Os nossos adversários virtuais sabem ainda melhor tomar partido desta situação, pelo que, se não tivermos cuidado, podemos ver todo o nosso esquadrão ser fuzilado em poucos segundos. As emboscadas são também bastante frequentes, pelo que continua a ser necessário estar bastante atento aos sons que nos rodeiam e à direcção de onde surgem.

Quanto à parte multiplayer, para além de novos mapas, esta expansão inclui dois novos modos de jogo, que permitem a duas equipas rivais ocupar e defender território para alcançar a vitória. Mais ainda, a Red Storm incluiu mais nove armas para os confrontos "online", desde metralhadoras a espingardas, oferecendo mais diversidade na escolha do equipamento.

Basicamente, esta expansão aposta, como seria de esperar, em satisfazer os pedidos dos milhares de fãs que adquiriram o jogo original. Apesar de não ser efectuada nenhuma mudança de raiz, as novas missões e modos de jogo servem perfeitamente para manter a chama acesa durante mais um bom par de meses.

GONÇALO LOPES

VEREDICTO FINAL

A FAVOR

A extensão dos novos mapas, modos e armas para multiplayer

CONTRA

Nada de errado a assinalar com esta expansão, já que está limitada ao motor antigo

CLASSIFICAÇÃO

87





INFO

**COSSACKS:
THE ART OF WAR**

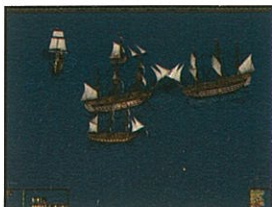
GÉNERO
Estratégia

EDITORA
CDV

SITE
www.cossacks.com

REQUISITOS
Mínimos: WIN 9x/ME/2000/NT,
Pentium 300, 32 MB RAM, CDROM
2x, Cossacks: European Wars
Recomendados: Pentium III 500,
256 MB RAM

P.V.P. RECOMENDADO
29.99 Euros



COSSACKS: THE ART OF WAR

Continuação de um RTS épico

Tornar melhor aquilo que já de si é bom, não é tarefa fácil. Mas os russos da CDV conseguiram-no e fizeram de Cossacks com o "add-on" oficial The Art Of War, um verdadeiro RTS épico que nos vai proporcionar semanas / meses de jogo.

Em primeiro lugar, uma chamada de atenção para o facto dos mapas serem maiores (verdadeiramente gigantesco, 16x o tamanho dos originais), requerem 256 MB de RAM. Mas ao preço que está a RAM, e sendo umas das formas mais expeditas e económicas de melhorar a "performance" de um PC, o aumento de RAM é

mais que um bom investimento, é um imperativo. De resto, *Cossacks: The Art Of War* contenta-se com um pequeno PC (estilo P300) mesmo em resoluções elevadas, já que o motor do jogo se revelou francamente fluido. Até com muitas unidades no mapa (confesso que não contei se eram as 8.000 que os autores afirmam que o título suporta) não houve atrasos significativos.

Em relação às novidades deste "add-on", elas são muitas, algumas das quais particularmente bem vindas, sobretudo no modo de jogador individual. Assim, temos 5 novas campanhas, com 4 níveis de dificuldade: Prússia, Áustria, Saxónia, Algéria e Polónia, cada qual com 6 missões. Como batalhas históricas, *Cossacks: The Art Of War* brinda-nos com 6 batalhas, metade das quais dizem respeito à Guerra Civil Inglesa.

Duas novas nações foram adicionadas: a Bavária e a Dinamarca, cada qual com construções próprias. Recorde-se o leitor, que Portugal já estava incluído no original. No que concerne às unidades, temos agora os mosqueteiros da Bavária, Dinamarca e Prússia e o "hussar" também desta última nação. Em termos navais a variedade é maior, desde do Victory (navio do Almirante Nelson) até à Fragata francesa do século XVIII, passando pelo Yacht turco.

Não menos importante, foram as alterações introduzidas no "interface", destacando-se a possibilidade de dar instruções no modo de pausa, o que se revelou muito conveniente nos mapas maiores e as novas ordens de guardar, patrulhar e atacar.

O modo multijogador conta agora com um novo modelo de jogo, denominado de Captura do Território. Mas o que realmente sobressai, são as inúmeras opções implementadas na geração de mapas aleatórios, em que praticamente tudo o que se possa imaginar é "parametrizável".

Para terminar, refiram-se ainda a função de gravar / reproduzir e um poderoso editor de mapas, sendo contudo, bastante fácil de utilizar.

Apenas um reparo para a IA que poucas alterações deve ter sofrido, já que as unidades facilmente se perdem nos mapas e não reagem em determinadas situações. O único melhoramento visível reside no facto dos trabalhadores entrarem automaticamente nas minas. Todavia, não se pense que *Cossacks: The Art Of War* é um jogo fácil, e recomendo aos iniciados começarem por uns cenários de *European Wars*.

Concluindo, este "add-on" traduz uma evolução significativa de *Cossacks* e vale bem cada euro que custa, tanto em termos de longevidade como de novidades.

FERNANDO ROSADO

VEREDICTO FINAL

A FAVOR

O gerador de mapas aleatórios
As 5 novas campanhas

CONTRA

A inteligência artificial

CLASSIFICAÇÃO

87

Premier Manager



PlayStation®2



PAL

Premier Manager



INFOGRADES

“I LOVE THIS GAME!”

PREMIER MANAGER: GERIR AS EMOÇÕES É A PARTE MAIS FÁCIL

Num ambiente de estádio 3D interativo único, PREMIER MANAGER 2002 em PlayStation 2 é o jogo essencial de gestão de futebol.

Pela primeira vez, pode interagir com personagens 3D em vários locais do estádio, vivendo todas as emoções e pressões de um gestor de futebol. Mais do que jogar este jogo, você controla tudo. Que tipo de gestor é: de fato de treino ou fatos de griffe? Vai aceitar envelopes nos bastidores ou passar as ligas europeias a pente fino à procura do super goleador? No final da época enfrentará promoção, despromoção ou até despedimento?

PREMIER MANAGER ©. © 2002 Infogrames Europe SA. All rights reserved. Developed by Runecraft Limited. Premier Manager ® is a registered trademark of Gremlin Interactive Limited. Published by Infogrames





INFO

KOHAN:
IMMORTAL SOVEREIGNS

GÊNERO
Estratégia em tempo real

EDITORA
Ubi Soft

SITE
www.timegate.com

REQUISITOS
Mínimos: WIN 9x/ME/2000, Pentium II 300, 64 MB RAM
Recomendados: Pentium III 500, 128 MB RAM

P.V.P. RECOMENDADO
Não disponível



KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS

As quatro facções

A primeira impressão que se tem deste título é que não passa de mais um vulgar RTS. Porém, essa ideia é completamente afastada, mal se entra na mecânica do jogo.

Kohan: *Immortal Sovereigns* apresenta muitas particularidades e uma mão cheia de novas ideias extremamente bem concebidas e implementadas, que o distinguem da concorrência.

O cenário é medieval-fantástico passado no reino de Khal dun, repleto de guerreiros, mágicos, monstros e uma grande variedade de raças. Três facções humanas, Council, Royalists e Nationalists e uma quarta não humana, Ceyah, vão disputar

ardentemente o controlo deste mundo. Os Kohans são seres imortais colocados no mundo para conseguir a paz e a perfeição do planeta.

Como todo o RTS clássico, *Kohan: Immortal Sovereigns* apresenta uma vertente de gestão, mas bastante diferente do habitual. O sistema, embora simples, revelou-se interessante e eficaz. Basicamente, torna-se necessário fundar ou conquistar aldeias, que posteriormente podem ser melhoradas em vilas, cidades e cidadelas,

originando cada uma, ouro proveniente dos impostos.

No que concerne aos combates, *Kohan: Immortal Sovereigns* funciona de certo modo como *Cossacks*, criando companhias de 7 elementos (4 na vanguarda, 2 de suporte e 1 comandante, preferencialmente um herói, que tanto pode ficar na retaguarda como entrar em acção). Vários factores influenciam a combatividade das companhias: a fadiga, a moral, a formação e a composição. Este último determinante no desfecho dos combates, não é raro. Claro, que as combinações das diferentes unidades são múltiplas, originando companhias mais ou menos poderosas. Refira-se ainda, que as companhias se ficarem muito enfraquecidas desertam, ficando um certo período fora de controlo. Outro aspecto a ter em consideração são as formações: apressada, coluna, modo de escaramuça, e agressiva, aumentando a postura atacante pela ordem referida.

Kohan apresenta uma vertente de gestão bastante diferente do habitual

Tecnicamente, *Kohan: Immortal Sovereigns* apresenta-se numa resolução gráfica única de 1024x768, com um grafismo bem detalhado, embora simples, sendo os combates verdadeiros festivais de pirotecnia. A banda sonora é agradável, se bem que as frases de comando depressa se tornam repetitivas. A longevidade do título é assegurada pelo modo multijogador, escaramuças, um gerador de mapas aleatório, editores de cenário e mapas e inúmeros cenários disponíveis para "download" na Internet. A campanha em si pareceu-me demasiada curta e completei-a em poucos dias.

Concluindo, muito mais haveria a dizer sob *Kohan: Immortal Sovereigns*, mas termino afirmando categoricamente, que foi o RTS que mais me divertiu nos últimos tempos.

FERNANDO ROSADO



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

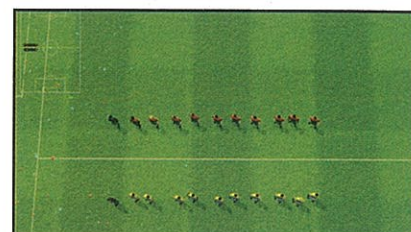
Originalidade e interesse

CONTRA

As companhias agrupadas não mantêm a velocidade da companhia mais lenta

CLASSIFICAÇÃO

89



a crítica final foi unânime em afirmar que este era sem sombra de dúvidas, o melhor jogo do gênero alguma vez feito para qualquer sistema.

O regresso aos jogos de futebol vistos de cima

Passados uns anos, eis que a Fénix renasce das cinzas, mas desta vez o seu futuro poderá não ser tão promissor. Em primeiro lugar, os jogadores que nunca ouviram falar de *Kick Off* poderão ficar um pouco desiludidos, sobretudo os fanáticos da série *FIFA*, que estão habituados a um grafismo 3D de excelência. Esse é o tipo de visual que não irão encontrar aqui, não querendo com isto dizer que o grafismo é mau, pois dadas as circunstâncias (visão aérea por defeito) os gráficos até são agradáveis.

A jogabilidade continua a manter as características que a tornaram famosa, ou seja, a bola não é completamente controlável e apesar desta ser uma opção configurável, não esperem fazer grandes fintas ou brilhantes, pois o melhor a fazer é passar, passar até chegar à baliza e tentar o golo. É também aqui que nos deparamos com o verdadeiro calcanhar de Aquiles deste *Kick Off 2*, pois embora a jogabilidade mantenha os seus atributos, esses mesmos atributos podem afastar os jogadores que nunca tiveram contacto com este título, tornando por vezes o jogo quase impossível de jogar, chegando mesmo a ser frustrante.

Por todas estas razões *Kick Off 2* só pode ser recomendado aos fãs da série, sendo de realçar a quantidade de modos de jogo e opções de edição de equipas e jogadores.

PAULO SANTOS

INFO

KICK OFF 2

GÉNERO
Simulador de futebol

EDITORA
Acclaim

SITE
www.acclaim.com

REQUISITOS
Mínimos: WIN 95/98, Pentium 200,
32 MB RAM
Recomendados: Pentium 300, 64
MB RAM

P.V.P. RECOMENDADO
24,99 €



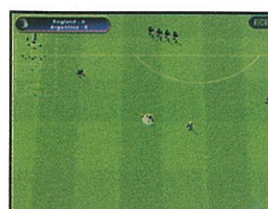
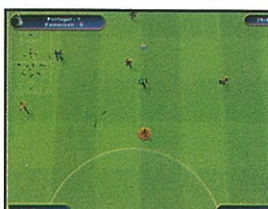
KICK OFF 2

Sabor a nostalgia

Um dos mais carismáticos jogos de futebol de todos os tempos volta a marcar presença no PC. O famoso Kick Off de Dino Dini regressa acompanhado de uma certa sensação de nostalgia.

Os jogadores que tiveram contacto com o saudoso Commodore Amiga, certamente se lembram de um título de futebol com uns bonecos minúsculos vistos de cima, que corriam freneticamente atrás de uma bola que teimava em não se colar aos nossos pés. Para que não façam confusões, não estamos a falar de *Sensible Soccer*, mas sim do aclamado título da ANCO, *Kick Off*. Na

altura este jogo fez furor, sobretudo pela sua inovadora jogabilidade, pois até então todos os jogos de futebol que existiam mantinham o tradicional controlo de bola estilo "Arcade", onde o esférico nunca saía dos nossos pés. *Kick Off* encarregou-se de alterar o mundo do futebol virtual como o conhecíamos, introduzindo um sistema de controlo de bola que deixou todos os jogadores pasmados e embora muitos o odiassem a princípio,



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

Para os conhecedores, a mesma jogabilidade de sempre

CONTRA

Para quem não conhece a saga Kick Off, a sua jogabilidade

CLASSIFICAÇÃO

72



INFO

**TROPICO:
PARADISE ISLAND**

GÊNERO
Estratégia

EDITORA
Take 2

SITE
www.poptop.com

REQUISITOS
Mínimos: WIN 9x/ME/2000/XP
Pentium 200, 32Mb RAM, jogo
original
Recomendados: Pentium III 500, 128
MB RAM
P.V.P. RECOMENDADO
€ 44,90



TROPICO: PARADISE ISLAND

Férias nas Caraíbas

Agora que o Inverno nos deixou e a Primavera chegou em força, já paira no ar um ambiente de férias e nada melhor para comemorar o evento como umas boas partidas de Tropicó, rejuvenescido com a expansão oficial.

Recorde-se o leitor, que *Tropicó* foi um dos melhores jogos dentro do seu género (construção / gestão) editado em 2001.

Como o original, os objectivos são variados ao longo de 20 novos cenários. No entanto, o cerne do jogo continua a ser o ditador "El Presidente", que terá pela frente novos desafios para que a sua ilha tropical nas Caraíbas possa prosperar bem como a sua conta pessoal num banco suíço.

Além de excelentes novidades, *Paradise Island* constitui também um óptimo "patch", corrigindo

pequenos problemas do original.

Como novidades, temos a nível de estruturas, o condomínio, a fábrica de mobílias para escoar a madeira, e uma série de atracções turísticas como a marina, os campos de ténis, os mini-golf, as lojas "duty-free", o forte colonial, os teatros, a casa de infância de "El Presidente", o museu, etc. Refira-se aliás, que esta expansão está bastante vocacionada para o turismo. A título governamental pode-se contar com uma base militar que acarreta grandes benefícios para a população a nível de habitação, religião e

cuidados de saúde, mas dá sobretudo a "El Presidente" um suporte militar ímpar.

A cadeia do forte colonial permite um novo edital: a Captura. Já que se falou de editais, refira-se que além do mencionado, foram implementados mais dois editais económicos (o Pacote Primavera e o Mundo Geográfico Especial), dois políticos (Conscrição e Modernização Militar) e um social (Segurança Social que não inclui o rendimento mínimo).

O cerne de Paradise Island continua a ser o ditador El Presidente

Também novos atributos de "El Presidente" foram adicionados, como o atlético, o muito viajado ou o sociável.

Em termos de personagens pode-se contar com o eco-turista e o turista Spring Break, cujas características principais são gastar muito dinheiro nas atracções, beber muito e provocar desastros, chegando sobretudo na Primavera e utilizando o avião como meio de transporte.

Acontecimentos aleatórios podem agora, ocorrer na nossa ilha tropical, sendo a maioria deles bastantes catastróficos como tempestades tropicais, doenças tropicais ou furacões que podem devastar quase por completo as nossas construções. Felizmente, esta opção pode ser escalonada ou mesmo desactivada.

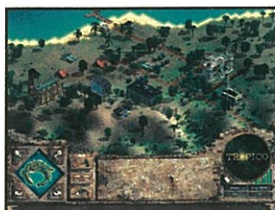
Tal como o original, *Paradise Island* inclui uma banda sonora musical perfeitamente adequada num ritmo latino com sabor das Caraíbas.

Finalmente, em termos de jogabilidade, destaque-se que a velocidade de construção dos edifícios foi significativamente aumentada, a existência de uma lei marcial mais poderosa e a rotação a 360° das diferentes estruturas.

Apenas dois pequenos reparos: a inexistência de um modo de multijogador e um editor de mapas algo confuso.

Em suma, *Tropicó: Paradise Island* é uma expansão bem elaborada que agradará seguramente a todos os fãs deste grande título.

FERNANDO ROSADO



VEREDICTO FINAL

A FAVOR
É Tropicó

CONTRA
Editor de mapas,
Inexistência de
componente multijogador

CLASSIFICAÇÃO

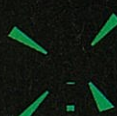
83

gameover.sapo.pt

onde os jogos nunca acabam

score 00007895

high score 97548267

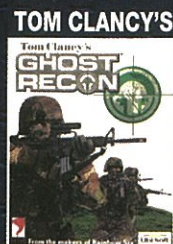


sapo**.pt**

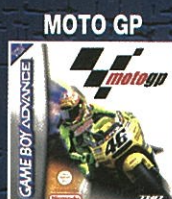
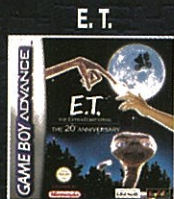
há vida na Internet



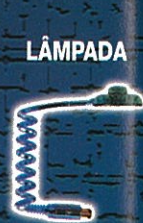
level 01



	4.008\$	19.90\$	3.990\$
HITMAN.....		19.99¢	4.008\$
OP. FLASHPOINT-RED HAM.....		19.90¢	3.990\$
SOLDIER OF FORTUNE.....		19.99¢	4.008\$
TOCA TOURING CAR 2.....		14.91¢	2.990\$
TOMB RAIDER-LAST REVELA.....		19.90¢	3.990\$
UNREAL TOURNAMENT.....		14.91¢	2.990\$
WACKY RACES.....		24.89¢	4.990\$
XPLOSION SONIC 3D.....		14.01¢	2.990\$

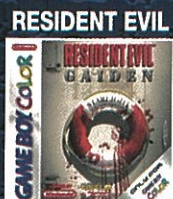
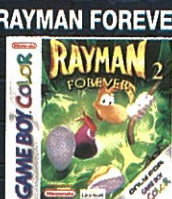
The Game Boy Advance logo is prominently displayed at the bottom of the page. It features the words "GAME BOY ADVANCE" in a bold, white, sans-serif font. The word "BOY" is stylized with a red and yellow gradient. To the left of the text is a green circular icon with a white crosshair, resembling a target or a lens. The entire logo is set against a dark, textured background that looks like a close-up of a game cartridge or a similar surface.

9€	12.027\$	59.81€	11.990\$
SALT LAKE 2002.....	59.99€	12.027\$	
STAR WARS: JEDI.....	59.99€	12.027\$	
TINY TOONS.....	59.99€	12.027\$	
TONY HAWK'S PRO SK 3	59.99€	12.027\$	

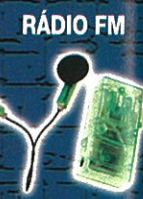


14.91€	2.990\$	4.93€	990\$
KIT 6 EM 1.....		34.87€	6.990\$
CABO LINK 2 CABEÇAS.....		9.93€	1.990\$
LUPA COM LUZ.....		9.93€	1.990\$
PROTECTOR DE BORRACHA.....		2.22€	1.200\$

e muitas mais



9€	9.020\$	44.84€	8.990\$
SESAME STREET SPORTS.....		44.84€	8.990\$
TINY TOONS.....		39.85€	7.990\$
TOMB RAIDER CURSE.....		44.84€	8.990\$



24.89€	4.990\$	17.41€	3.490\$
PILHAS + COLUNA+VIBRAÇÃO.....			19.90€ 3.990\$
ADAP. + PILHA RECARREGÁVEL.....			9.93€ 1.990\$
LUPA COM LUZ + JOYSTICK.....			7.43€ 1.490\$

e muitos mais

Unds.	ARTIGO	Sistema	PREÇO
+ 4.24€ (850\$) de portes de envio para o Continente		Portes	+
+ 7.48€ (1.500\$) de portes de envio para Açores e Madeira			
Envio à cobrança através de encomenda azul dos CTT (Não enviar nenhuma forma de pagamento com o pedido)		TOTAL	=

Para qualquer dúvida ou informação, envie-nos um e-mail para:
gameover@mail.telepac.pt

XBOX

CONSOLA X-BOX



479.99€ 96.229\$

CM 2001/2002



69.99€ 14.032\$

HALO



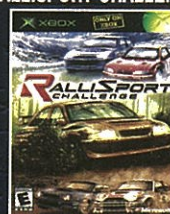
69.99€ 14.032\$

PROJECT GOTHAM



69.99€ 14.032\$

RALLISPORT CHALLENGE



69.99€ 14.032\$

DVD MOVIE PLAYBACK KIT



49.99€ 10.022\$

CONTROLLER



39.99€ 8.017\$

AMPED.....69.99€ 14.032\$
DEAD OR ALIVE 3.....69.99€ 14.032\$

GIANTS.....69.99€ 14.032\$
STAR WARS: OBI WAN.....69.99€ 14.032\$

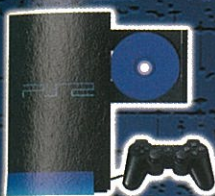
TONY HAWK'S PRO SK. 3.....69.99€ 14.032\$
WRECKLESS.....69.99€ 14.032\$

MEMORY UNIT.....49.99€ 10.022\$
SYSTEM LINK CABLE.....29.99€ 6.012\$

e muitos mais...

PS2

CONSOLA PS2



299.23€ 59.990\$

METAL GEAR SOLID 2



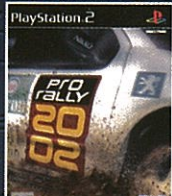
64.99€ 13.029\$

PRO EVOLUTION SOCCER



64.79€ 12.990\$

PRO RALLY 2002



44.99€ 9.020\$

GRAN TURISMO 3



29.99€ 6.012\$

VOLANTE SPEEDSTER 2



74.77€ 14.990\$

CARTÃO DE MEMÓRIA 8 Mb



45.35€ 8.690\$

CRASH BANDICOUT 5.....64.79€ 12.990\$
DEUS EX.....64.99€ 13.029\$
GRAND THEFT AUTO 3.....64.79€ 12.990\$
HERDY GERDY.....64.99€ 13.029\$

MAX PAYNE.....64.79€ 12.990\$
PARIS DAKAR.....62.30€ 12.490\$
RAYMAN M.....64.79€ 12.990\$
SALT LAKE 2002.....64.99€ 13.029\$

SILENT HILL 2.....64.79€ 12.990\$
STAR WARS: RACER REV.....64.99€ 13.029\$
TONY HAWK'S PRO SK. 3.....69.78€ 13.990\$
WRC.....62.30€ 12.490\$

VOL. C/RUMBLE+PEDAIS+CAIXA.....59.81€ 11.990\$
COM. DVD+BASE+DUAL SHOCK.....34.87€ 6.990\$
DUALSHOCK 2.....31.37€ 6.290\$
CONTROLO REMOTO DE DVD.....29.88€ 5.990\$

e muitos mais...

PlayStation™

CONSOLA PSONE



124.65€ 24.990\$

PRO EVOLUTION SOCCER



49.99€ 10.022\$

RAYMAN RUSH



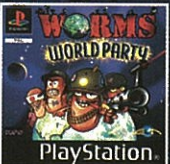
44.99€ 9.020\$

TINY TOONS



44.84€ 8.990\$

WORMS WORLD PARTY



44.84€ 8.990\$

VOLANTE C/ RUMBLE E PEDAIS + COLIN 2



64.79€ 12.990\$

BASIC JOYPAD + 1 MEMÓRIA 1Mb



9.93€ 1.990\$

DIGIMON.....44.84€ 8.990\$
FORMULA 1 2001.....44.84€ 8.990\$
LMA 2002.....44.84€ 8.990\$

POWERPUFF GIRLS.....44.84€ 8.990\$
SCOOTER RACING.....44.99€ 9.020\$
SHEEP DOG WOLF.....34.87€ 6.990\$

SPIDERMAN 2 ENTER.....49.83€ 9.990\$
TONY HAWK'S PRO SK. 3.....49.83€ 9.990\$
X-BLADEZ-INLINE SKATER.....44.99€ 9.020\$

PISTOLA G-CON 45.....49.83€ 9.990\$
LIGAÇÃO MULTI-COMANDOS.....34.87€ 6.990\$
DUAL SHOCK PSONE.....29.88€ 5.990\$

GRAN TURISMO 2



24.89€ 4.990\$

METAL GEAR SOLID



24.89€ 4.990\$

TOMB RAIDER 1



14.91€ 2.990\$

STREET FIGHTER ALPHA 3



14.91€ 2.990\$

VIVA FOOTBALL



14.91€ 2.990\$

VOLANTE C/RUMBLE+ TOCA TOURING CAR



44.84€ 8.990\$

KIT 5 MEMÓRIAS 1 Mb



29.88€ 5.990\$

CRASH BANDICOUT 3.....24.89€ 4.990\$
CREATURES.....24.99€ 5.010\$

HUGO 2.....16.41€ 3.290\$
ISS PRO EVOLUTION.....24.89€ 4.990\$

TOMB RAIDER 5.....24.89€ 4.990\$
V RALLY 2.....14.91€ 2.990\$

COMANDO DUAL SHOCK.....14.91€ 2.990\$
CARTÃO DE MEMÓRIA 1Mb.....7.43€ 1.490\$

e muitos mais...

Dreamcast

CONSOLA DREAMCAST



99.70€ 19.990\$

HEAD HUNTER



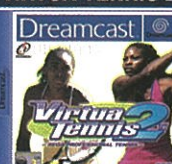
49.83€ 9.990\$

SHENMUE 2



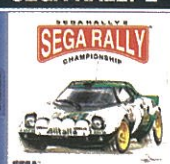
49.83€ 9.990\$

VIRTUA TENNIS 2



49.83€ 9.990\$

SEGA RALLY 2



24.89€ 4.990\$

VIBRATION WHEEL + SEGA RALLY



74.77€ 14.990\$

VISUAL MEMORY



34.87€ 6.990\$

90 MINUTES.....49.83€ 9.990\$
CRAZY TAXI 2.....49.83€ 9.990\$
FERRARI 355.....54.82€ 10.990\$

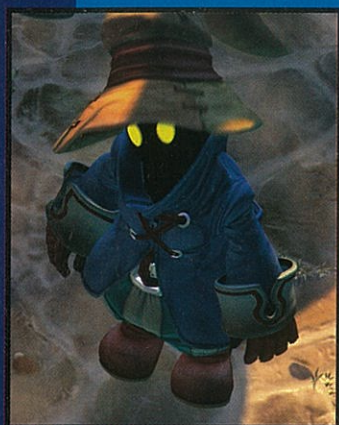
NBA 2K2.....44.99€ 9.020\$
PHANTASY STAR ONLINE 2.....44.99€ 9.990\$
SONIC ADVENTURE 2.....49.83€ 9.990\$

CRAZY TAXI.....19.99€ 4.008\$
TOMB RAIDER 5.....14.99€ 3.005\$
WW SOCCER 2000 EURO.....14.99€ 3.005\$

VOLANTE COM RUMBLE.....39.85€ 7.990\$
COMANDO DUO SHOCK.....34.87€ 6.990\$
MEMÓRIA 1Mb.....14.91€ 2.990\$

e muitos mais...

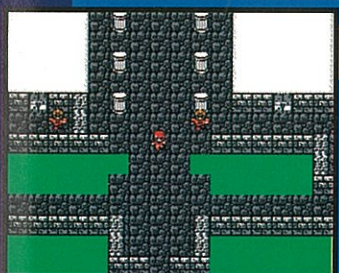
SQUARESOFT



Final Fantasy IX



Final Fantasy Adventure



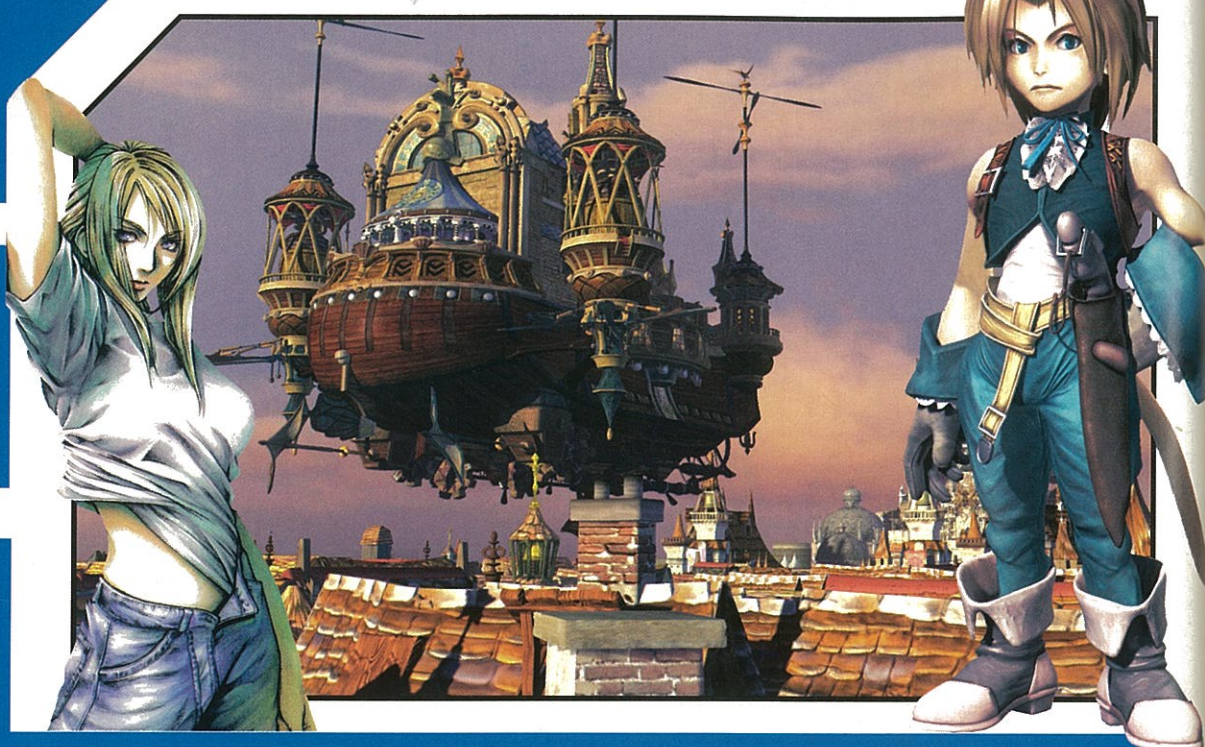
Final Fantasy I



Final Fantasy II



Final Fantasy IV

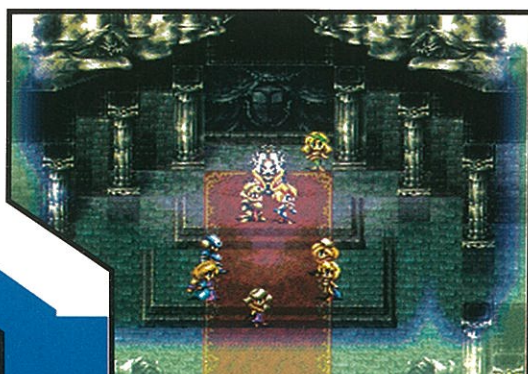


O especial deste mês centra-se na história da Squaresoft, uma editora indiscutivelmente ligada à história dos RPGs, e também ao sucesso das consolas onde saem os seus jogos, com especial destaque para a série Final Fantasy.

A pesar do género RPG ser o ponto forte desta companhia, verifica-se também a incursão noutros géneros. É aliás assim que a companhia começa, com *Teguzar* em 1985, jogo de plataformas da NES, e com o lançamento de dois dos jogos mais populares para esta plataforma. *3-D Worldrunner* e *Rade Racer* saíram então em 1987 e movimentavam-se num território tipicamente Arcade. O primeiro era um "shooter" "à la" *Space Harrier*, enquanto que *Rade Racer* era um jogo de corridas. Dois anos depois, e continuando na NES, a Square lança *Kings Knight*, um "shoot'em up" original onde encarnávamos personagens medievais. A notar que algumas destas personagens iriam aparecer mais tarde noutro género de jogo.

Mas seria um ano mais tarde, em 1990, que a Squaresoft começaria a tornar-se naquilo que é hoje, ou seja uma das companhias mais importantes e respeitáveis no panorama dos videojogos.

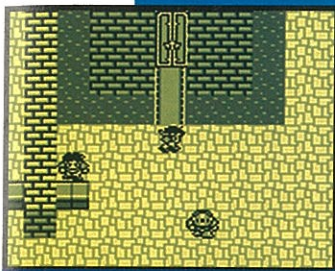
O primeiro capítulo de *Final Fantasy* sai então neste ano e conheceu um enorme sucesso, tornando-se a par da série *Dragon Quest* da Enix, numa das licenças mais bem sucedidas no Japão. O mais estranho é que este primeiro jogo saiu do Japão (3 anos antes neste território - 1987), mas o mesmo não iria acontecer com as duas sequelas para esta consola, mas já lá iremos. Neste primeiro episódio teríamos de salvar uma princesa, podendo o jogador organizar uma "party" de quatro membros, que podia ser constituída por uma combinação de "Red/White/ Black Mages,



Bahamut Lagoon



Final Fantasy IX



Final Fantasy Legend



Final Fantasy Tactics



Final Fantasy VI



Final Fantasy V

Black Belts, Thieves ou Fighters". Muitos elementos como os combates por turnos, a componente narrativa, etc., já demonstravam algumas das bases, pelas quais tanto esta série como muitos dos títulos futuros do género iriam seguir.

Um pormenor curioso é a origem do nome desta série, que vem dos problemas financeiros que a Squaresoft atravessava na altura, como tal *Final Fantasy* era para ser a última tentativa (daí o nome) desta editora no mercado dos videojogos.

Como dissemos antes as sequelas do jogo para NES não saíram no Japão, sendo assim *Final Fantasy II* foi lançado em 1988 e *Final Fantasy III* seria lançado em 1990. Também em 1990 sairia para Game Boy, *Final Fantasy Legend*, que apesar do nome que recebeu no Ocidente, não pertence à série fetiche da Square, mas sim a outra que tem sempre a palavra Saga nos seus títulos. Em 1991 é lançado para Game Boy, *Final Fantasy Adventure*, que seria conhecido no Japão como *Seiken Densetsu*, ou por outras palavras, este jogo é um capítulo da série *Secret of Mana*, sendo um RPG de acção com algumas semelhanças com a série *Zelda* da Nintendo.

Com a chegada da era 16 Bit e o lançamento da Super Nintendo, a Squaresoft teria nesta altura alguns dos títulos mais memoráveis no que toca a RPGs, sendo também uma das suas épocas mais inspiradas.

Em 1991 é lançado *Final Fantasy IV* que, além da evolução lógica do grafismo e banda sonora, começava já a demonstrar uma maturidade rara neste género.

Pouco depois é lançado um dos melhores episódios da série, *Final Fantasy V*, em que figurava o "job system". O jogador podia escolher várias classes para as suas personagens, o que tornava a experiência de jogo bem flexível. A parte triste é que o jogo não saiu do Japão.

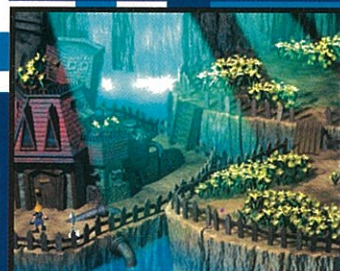
A história desta editora está indiscutivelmente ligada à série Final Fantasy

Em 1992 sai *Final Fantasy Legend II* para Game Boy, assim como o primeiro capítulo da série *Romancing Saga* para a SNES, que é mais outro título que não chegou até nós. Neste mesmo ano a Square lança *Final Fantasy: Mystic Quest* também para a SNES, que não foi muito bem recebido pela maioria das pessoas.

O ano seguinte vê sair um dos três grandes títulos da Squaresoft para a Super Nintendo. *Secret of Mana* era um RPG de acção que nos dava a oportunidade inédita de três pessoas poderem jogar simultaneamente. Ainda hoje este é daqueles jogos que sabe bem experimentar, não só pela nostalgia, mas também pela qualidade. Neste ano sairia *Romancing Saga 2*, que viria a ter o mesmo destino do anterior, ou seja, ficaria pelo Japão.

O ano de 1994 veria ser lançado aquele que é considerado como a obra prima da Square no que toca à sua série fetiche. *Final Fantasy VI* é um marco dos videojogos em muitos aspectos. A história é excelente, a música demonstra uma qualidade impressionante, especialmente se comparada a outras produções 16 Bit, e a realização geral é espectacular. Para muitos a cena da ópera ficou na memória, sendo um daqueles momentos intemporais da história dos videojogos.

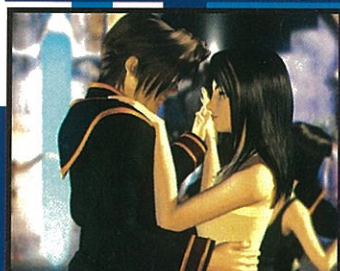
Para culminar a triade dos clássicos para a SNES, em 1995 é lançado o excelente *Chrono Trigger*, para muitos um dos melhores RPGs de sempre. Desenvolvido por uma super equipa, na qual figuravam o produtor da série *Final Fantasy*, o criador da série *Dragon Quest* e o artista responsável pelas personagens de *Dragon*



Final Fantasy VII



Final Fantasy VIII



Final Fantasy VIII



Final Fantasy X



Final Fantasy XI



Front Mission III

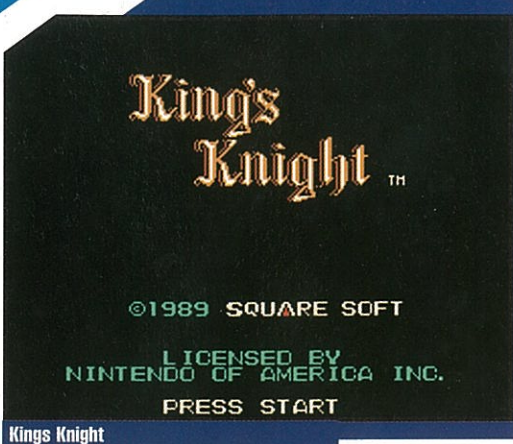
Ball Z, este título demonstra bem o talento das pessoas envolvidas. Desde a história, ao grafismo com cores muito bem escolhidas, até ao sistema de combate excelente sem "random encounters", culminando com a oportunidade de termos vários finais de jogo, *Chrono Trigger* é daqueles títulos que merece ser experimentado por todos os fãs deste género.

Neste mesmo ano sai outro dos jogos não muito recebidos da Squaresoft. *Secret of Evermore* era um RPG de acção virado mais para o público Americano, notando-se isso em muitos aspectos do jogo. O estranho e uma das razões de algum aborrecimento por parte dos fãs ocidentais desta companhia, é que enquanto este título saiu, *Final Fantasy V*, *Secret of Mana 2*, *Front Mission* e *Romancing Saga 3*, ficaram no Japão.

O ano de 1996 viria trazer um jogo que era como um culminar e um símbolo das boas relações entre a Nintendo e a Squaresoft nesta altura. *Super Mario RPG* foi desenvolvido em conjunto pelas duas companhias, sendo outro dos clássicos para a SNES. Apesar da excelente realização, um RPG com as personagens do universo de Mario nunca é bem a mesma coisa que as outras produções da Square, como tal nunca foi muito levado a sério pela comunidade ligada aos RPGs. Neste ano outro título importante ficaria pelo Japão, nomeadamente *Bahamut Lagoon*, que seria um dos últimos jogos para a SNES, sendo evidente o progresso técnico desenvolvido pela companhia ao longo do tempo.

Depois disto viria o tal corte de ligações com a Nintendo. Devido ao formato "carttridge" da N64, a Squaresoft decide continuar a série *Final Fantasy* numa consola rival, a emergente PlayStation. Começa assim uma história de boas relações com a Sony e o encaminhamento desta série para o nível das grandes produções "à la" Hollywood.

A história da Square na PlayStation inicia-se com *Tobal Nº1*, um "beat'em up" em 3D que continha uma demo do aguardado *Final Fantasy VII*. Este último sai então em 1997 e, podemos dizer que é um dos grandes responsáveis pelo sucesso da consola da Sony e trouxe o género dos RPGs para o domínio do grande público. A transição do 2D para o 3D foi incrível, com belas sequências em FMV, grafismo excelente para a altura, e uma história com inúmeros



Kings Knight

momentos memoráveis. Para muitos o melhor episódio da série para PSX e também o primeiro jogo da série a chegar à Europa.

Neste ano sai também *Front Mission 2*, que ficaria pelo Japão. A Square lançaria outro "beat'em up" em 1997, nomeadamente *Bushido Blade*, que optava por uma componente realista.

O ano seguinte veria o surgimento de um dos mais míticos títulos para a PSX. *Final Fantasy Tactics* é um dos melhores RPGs de estratégia alguma vez feitos, mas infelizmente, nunca chegou à Europa.

Para contrastar com o facto anterior, este ano vê surgir *Saga Frontier*, um título muito criticado que chegou até nós. É também nesta altura que a companhia tenta algo diferente e lança *Einhandler*, um "shooter" em 3D de "scrolling" horizontal excelente em muitos aspectos.

Decididamente o ano de 1998 foi muito activo para esta companhia, com mais 2 lançamentos importantes que, infelizmente, nunca chegaram à Europa. Estou a falar de *Parasite Eve* e também *Xenogears*.

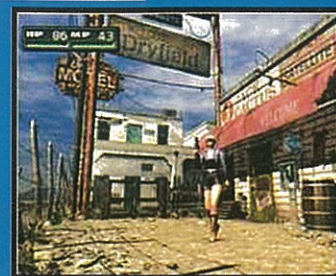
Em 1999 temos *Final Fantasy VIII*, que causou alguma polémica devido à diferente estética, mais madura em relação aos capítulos anteriores.

O ano de 2000 é outro período muito activo com o lançamento de *Saga Frontier II*, *Front Mission 3*, *Legend of Mana*, *Vagrant Story*, e *Final Fantasy IX*. É também neste ano que sai o excelente *Chrono Cross* que, não se percebendo muito bem porquê, não chega à Europa.

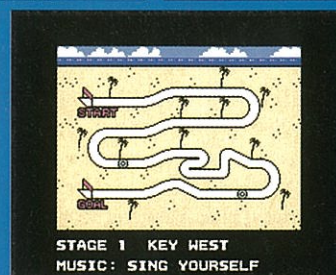
Chegados a 2001 e à PlayStation 2, temos os decepcionantes *The Bouncer* (beat'em up), e *Driving Emotion Type-S* (simulação automóvel). Neste mesmo ano a Squaresoft decide tentar a sua sorte no cinema, com o filme computadorizado *Final Fantasy: The Spirits Within* que, devido ao seu relativo fracasso, foi também a primeira e última incursão do género desta companhia, colocando-a numa situação financeira não muito confortável.

O futuro desta companhia vislumbra-se muito promissor, com o lançamento iminente de *Final Fantasy X* e *XI*, este último um RPG "online", *Kingdom Hearts* (a ser realizado em conjunto com a Disney), e o recente acordo com a Nintendo.

NUNO ALMEIDA



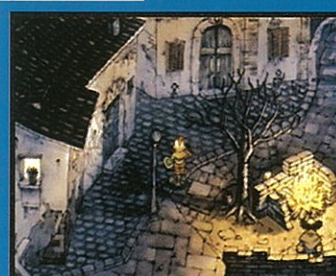
Parasite Eve



Rad Racer



Romancing Saga



Saga Frontier



Secret of Evermore

A série Final fantasy

Final Fantasy I
(NES/1987 Japão, 1990 US)

Final Fantasy II (NES/1988)

Final Fantasy III (NES/1990)

Final Fantasy IV (SNES/1991)



Final Fantasy V (SNES/1992)

Final Fantasy VI (SNES/1994)

Final Fantasy VII (PSX/1997 - PC 1998)

Final Fantasy Tactics (PSX/1998)

Final Fantasy VIII (PSX/1999 - PC 2000)



Final Fantasy IX (PSX/2000)

Final Fantasy: The Spirits Within
(Filme/2001)

Final Fantasy X (PS2/2002)

Final Fantasy XI (PS2/2002)

A S MÚLTIP LAS FACES DO CUBO

Depois de vários meses de espera, os jogadores europeus podem finalmente levar para casa a nova máquina da Nintendo. Dia 3 de Maio de 2002, será o dia em que estará disponível nas lojas o pequeno cubo que tem sido alvo de tanta agitação e especulação desde o momento em que foi anunciado. Com o lançamento, estarão também nos escaparates jogos "made in Nintendo", como o original *Luigi's Mansion*, o refrescante *Wave Race: Blue Storm*, para além de muitos outros que nos chegam das mãos de outras "software-houses". São exemplos flagrantes, títulos como *Star Wars: Rogue Squadron II* ou *Sonic Adventure 2 Battle*. A nova geração de jogos Nintendo não se destina a nenhuma faixa etária em particular e os títulos que aí vêm a caminho parecem comprovar isso mesmo. Jogos como *Resident Evil*, *Metroid Prime* ou *Legend of Zelda* prometem fazer furor ainda este ano, assim como, acrescentar mais uma página dourada na história da companhia nipónica.

A REDACÇÃO



Tudo começou em 1999, quando as primeiras informações sobre a nova consola da Nintendo começaram a chegar aos ouvidos dos jogadores de todo o mundo. Apesar disso, os dados concretos sobre o Projecto Dolphin, como foi inicialmente apelidado, depressa se começaram a perder num remoinho de rumores e especulações. Mas a verdade acabaria por vir ao de cima, com a SpaceWorld em Agosto de 2000. Nessa altura foram divulgados os pareceres finais sobre a nova máquina da companhia nipónica e o nome GameCube começou imediatamente a merecer destaques em toda a imprensa da especialidade no mundo inteiro. O choque não ficaria por aí, porque a estes dados se juntaram os detalhes sobre a relação entre a consola e o Game Boy Advance, a portátil que tinha ganho no ano transacto uma sólida reputação por toda a comunidade de jogadores.

Mas agora, quase dois anos após os anúncios oficiais, a GameCube chega finalmente até nós, e cabe-nos examinar à lupa este sistema tão promissor.

Começando pelo aspecto visual da consola, destaca-se numa primeira análise, o seu pleno sentido estético e o tamanho compacto e ágil. Esta última particularidade é sublinhada pela curiosa pega que a consola traz consigo, que é especialmente desenhada para facilitar o seu transporte.

Para além disso, a 128 bits da Nintendo, como qualquer consola de nova geração, disponibilizará a capacidade de serviço "online", aguardando-se ainda mais detalhes sobre as datas de lançamento tanto do adaptador de Banda Larga, como do Modem de 56k. Resta ainda à própria Nintendo descortinar os planos que tem para as funções de Internet que marcarão presença na GameCube, mas a proximidade do lançamento de títulos como *Phantasy Star Online Ver.2*, que se apoiam quase exclusivamente na função de jogo em rede, sugere que a divulgação destes dados não deverá tardar.

Aqueles que já possuem um Game Boy Advance têm uma certa vantagem para a aproximação à GameCube, porque poderão tirar partido da curiosa correlação entre estes dois sistemas, que se assume como uma habilidosa jogada de "marketing" para prender o

interesse dos jogadores. Títulos como *Sonic Advance* e *Sonic Adventure 2 Battle*, são os primeiros a gozar deste estatuto, mas é provável que o número aumente significativamente em tempos próximos (ver Reportagem nesta edição).

Nas entranhas da GameCube, descobriremos o contributo de algumas famosas companhias de desenvolvimento de "hardware", como a Panasonic, a ATI ou a IBM, já que sem elas a elaboração da arquitectura da consola seria impossível. As capacidades de processamento de dados e da gestão da quantidade de polígonos por segundo, estabelecem-se de forma peculiar, já que os vários componentes trabalham entre si de forma rigorosa para proporcionar o mais eficiente resultado final.

Vários programadores das "software-houses" envolvidas em projectos e conversões de jogos para a GameCube, afirmam de forma unânime, que esta se trata de uma consola relativamente acessível e fácil de programar, o que elimina um dos principais calcanhares de Aquiles da Nintendo 64. Com isto, a nova geração de jogos Nintendo prepara-se para receber uma nova vida e dinamismo.

Como a Nintendo afirmou de forma categórica na fase inicial de produção e desenvolvimento da máquina, a GameCube será essencialmente direccionada para o mercado massivo e competitivo, já que não existe um





público-alvo específico. Existirão jogos que vão agradar tanto a jovens como adultos, e estas afirmações destinam-se obviamente a combater algumas das ideias feitas que algumas pessoas têm sobre os produtos Nintendo. Ou seja, que só fazem jogos para crianças e nada poderia estar mais errado. A par de eventuais sequelas dos fenómenos *Pokémon* ou *Mario*, existe também a completa conversão da saga *Resident Evil*, que se tornou um exclusivo deste sistema, assim como muitos outros exemplos. Aparentemente, os erros cometidos com a N64 não se voltarão a repetir.

O próprio suporte físico dos jogos, o tal mini-CD de 1,5 GB elimina de vez os custos proibitivos da produção em cartuchos e permite uma maior quantidade de armazenamento de dados, que, por exemplo, permitirão incluir sequências de "Full Motion Video".

Estas manobras agressivas de competição completam-se com os preços atraentes. O da consola está fixado nos 249 Euros, enquanto que os jogos irão rondar a marca dos 60 Euros. Para alguns jogadores, o factor preço até poderá vir a influenciar a decisão de compra em detrimento de outros sistemas.

Mas apesar destas mudanças de atitude por parte da companhia, convém salientar que esta continua a seguir de forma fiel aquela que é conhecida como a "Nintendo Difference", ou seja, a exigência de qualidade e a independência que os seus programadores e criadores gozam em relação às tendências gerais do mercado. O que é facto é que a Nintendo continua a oferecer aos seus jogadores algumas das suas mais memoráveis experiências de entretenimento interativo, que são o resultado de uma cuidada elaboração e originalidade a toda a prova. Nomes como Shigeru Miyamoto, criador de Mario e Zelda, e muitos outros encontram-se por trás da produção de futuros clássicos que teremos todo o prazer de ver a correr na nova consola.

JOSÉ BERNARDINO



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

A GameCube é também uma verdadeira caixinha de surpresas, já o que seu "hardware" foi concebido por várias empresas especializadas a trabalhar em uníssono. Dotada de uma capacidade de tratamento gráfico quase sem precedentes, a esfera de poder da nova consola da Nintendo estende-se por outros campos, como uma plena funcionalidade sonora e velocidade de processamento de informação, o que chega a diminuir significativamente os tempos de "loading". Outras consolas como a PS2 e a Xbox conhecem finalmente um rival à altura.

MPU (MICRO PROCESSING UNIT): ARQUITECTURA IBM POWERPC A 485 MHZ

CAPACIDADE DE CPU: 1125 DMIPS (DHRSTONE 2.1)

INTERNAL DATA PRECISION: 32-BIT INTEGER & 64-BIT FLOATING POINT

SYSTEM MEMORY "SPLASH": 40 MB

PROCESSADOR GRÁFICO: 202,5 MHZ- SISTEMA ATI COM MEMÓRIA SRAM MOSYS 1-T INTEGRADA DIRECTAMENTE NO CHIP

EMBEDDED TEXTURE CACHE: APROX. 1MB SUSTAINABLE LATENCY: 6.2NS [1T-SRAM]

TEXTURE READ BANDWIDTH: 10.4GB/SEGUNDO [MÁXIMO]

EXTERNAL BUS: 1.3GB/SECOND PEAK BANDWIDTH [32-BIT ADDRESS SPACE, 64-BIT DATA BUS 162 MHZ CLOCK]

MAIN MEMORY BANDWIDTH: 2.6GB/SEGUNDO [MÁXIMO]

PIXEL DEPTH: 24-BIT COLOR, 24-BIT Z BUFFER

PERFORMANCE: 6 A 12 MILHÕES DE POLÍGONOS POR SEGUNDO

INTERNAL CACHE: L1: INSTRUCTION 32KB, DATA 32KB [8 WAY] L2: 256KB [2 WAY]

SYSTEM LSI: CUSTOM ATI/NINTENDO "FLIPPER"

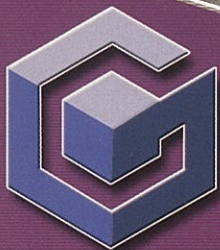
MANUFACTURING PROCESS: 0.18 MICRON NEC EMBEDDED DRAM PROCESS

CLOCK FREQUENCY: 162 MHZ

AUDIO: 64 CANAIS DE SOM SIMULTÂNEOS, CODIFICAÇÃO ADPCM E PCM

PROCESSADOR DE SOM: CUSTOM MACRONIX 16-BIT DSP





NINTENDO
GAMECUBE™



ENTRADAS DE COMANDOS

Para permitir uma maior generalização do fenómeno "multiplayer", estão disponíveis quatro entradas para comandos, que também podem ser usadas para ligar outro tipo de periféricos que serão lançados no futuro, como o adaptador para o Game Boy Advance.

ENTRADAS PARA CARTÕES DE MEMÓRIA

Existem duas portas para o uso dos cartões de memória, apelidados de Digicards e que permitirão salvar o progresso nos jogos.



ENTRADA PARA LIGAÇÃO AO TELEVISOR

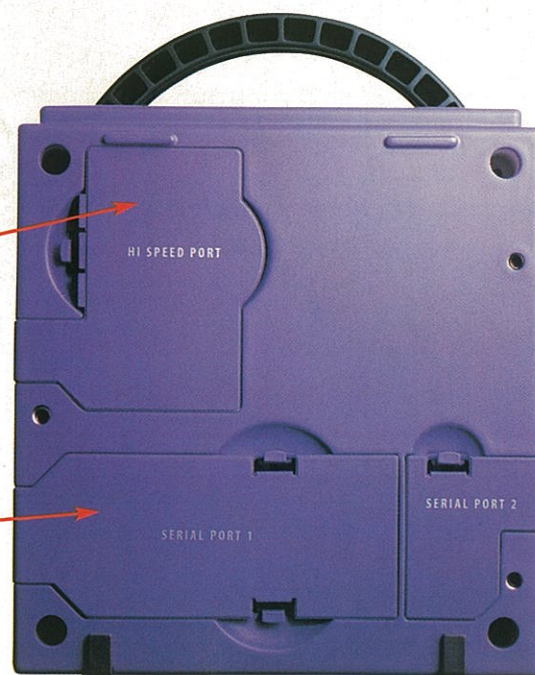
Esta é a entrada de ligação ao televisor, e existem várias formas de a fazer, desde a analógica ou digital. Felizmente, e a pensar nos jogadores europeus, o adaptador Scart RGB irá permitir o acesso ao modo de 60 Hz NTSC.

HIGH SPEED PORT

A GameCube apresenta um "High Speed Port", cuja função ainda é desconhecida, mas irá certamente servir para proporcionar capacidades de expansão ao "hardware" da consola, e serão possíveis ligações a um leitor de DVD ou disco rígido. Mais detalhes serão divulgados com o tempo.

SERIAL PORTS

Os Serial Ports servem para as ferramentas de ligação à Internet. Na Serial Port 1 poderemos ligar tanto o "modem" de 56k como o adaptador de banda larga, enquanto que a Port 2 poderá vir a servir para ligar teclados ou outro tipo de acessórios para utilização "online".





COMANDO

O admirável comando da GameCube apresenta um "design" agradável e inovador de cores fortes, para além de ser extremamente confortável e permitir várias formas de manuseamento fácil e intuitivo. Segundo Kenchiro Ashida, responsável pelo "design" de "hardware", "o comando perfeito é aquele de que o jogador se esquece que está sequer a segurar."

STICK ANALÓGICO

Baseado no da versão N64, o controlo analógico oferece uma forma mais rigorosa de controlo, e na sua base encontramos vários pontos de apoio em oito direcções, que ajudam à precisão de movimentos.



BOTÕES PRINCIPAIS

O "layout" dos botões principais é de alguma forma atractivo, tendo sofrido uma certa reformulação do original da N64. O botão A é o maior de todos e o que ocupará o maior destaque na maioria dos jogos. Os restantes botões parecem orbitar em volta dele, e serão utilizados para funções mais secundárias, ideais para os jogadores mais jovens.

STICK C

Os quatro botões C do comando da N64 foram convertidos num único "stick" similar ao direccionar analógico principal do comando, sendo possível utilizá-lo para funções paralelas.

BOTÕES LATERAIS

Continuam a marcar presença os botões laterais R e L, completamente analógicos e haverá vários níveis de efeitos, conforme a pressão exercida sobre eles. O botão Z aparece junto ao R, que assim deixa de ter a função de gatilho do comando da N64.

D-PAD

O clássico "D-Pad" está de regresso, sendo exactamente similar ao do Game Boy Advance e das consolas mais clássicas e representa uma alternativa ao analógico.



acessórios



NINTENDO
GAMECUBE™

O COMANDO

Tal como os comandos das anteriores consolas da Nintendo, também o da GameCube é dotado de um "design" preciso e inovador. Inclui a função de "rumble" e estará disponível em várias cores diferentes.



CARTÃO DE MEMÓRIA

Essencial para qualquer jogador de consola, o cartão de memória é uma ferramenta indispensável. A Nintendo disponibiliza um pequeno cartucho de 4 "megabits" de "flash-RAM", utilizado para gravar vários tipos de dados, estatísticas bem como o nosso progresso nos jogos.



CABO LINK GAME BOY ADVANCE

A conectividade da consola com o Game Boy Advance é umas das mais interessantes ideias que surgiram no mercado dos videojogos nos últimos tempos. Este cabo permitirá que se use a consola portátil como comando, bem como para outras funções.





ADAPTADOR DE MODEM

Para aqueles a que não se justifica uma ligação a banda larga, estará igualmente disponível um adaptador de "modem" V90 56k para ligação à Internet, que terá custos inferiores.



ADAPTADOR DE BANDA LARGA

Dedicado aos fãs de jogos "online", estará disponível em data a anunciar, que permite uma grande velocidade de transferência de dados. Certamente a opção ideal para os jogadores mais dedicados.

COMANDO WAVEBIRD

Comando sem fio que utiliza a tecnologia de Rádio Frequência, e funciona até 10 metros de distância da consola. Ainda se encontra em fase de protótipo, e é possível que ainda demore algum tempo até encontrar o caminho até às lojas.





NINTENDO
GAMECUBE™

RICARDO FEIST e ANA MARGARIDA GONÇALVES Concentra

O estado de euforia é mais que muito e também não é para menos... a 128 bits da Nintendo está prontinha para aterrar no mercado nacional. Para satisfazer a nossa curiosidade fomos dar um salto à Concentra para entrevistar Ricardo Feist e Ana Margarida Gonçalves, dois dos responsáveis máximos pela chegada a Portugal da pequenina GameCube.



BG: Qual será o número aproximado de consolas disponíveis na data de lançamento em Portugal? Que expectativas existem em termos de vendas?

R: Para o dia de lançamento vamos ter disponíveis aproximadamente 10.000 consolas em Portugal. As expectativas para o lançamento da GameCube na Europa e mais concretamente em Portugal, são extremamente fortes, uma vez que a consola já foi lançada no dia 14 de Setembro de 2001 no Japão tendo obtido valores de vendas que rondam 1.200.000 unidades e

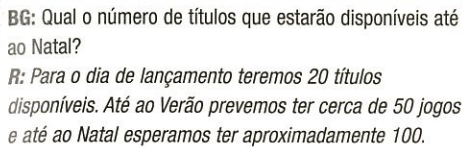
posteriormente nos E.U.A., no dia 21 de Novembro, tendo igualmente atingido um enorme sucesso com cerca de 1.230.000 consolas vendidas.

Acreditamos que à semelhança destes 2 sucessos, o mesmo se repetirá na Europa.

BG: Que tipo de jogos e acessórios estarão disponíveis no lançamento?

R: A Nintendo vai lançar no dia de lançamento, 2 títulos: Luigi's Mansion e Wave Race: Blue Storm. Dois clássicos da Nintendo que voltam a dar que falar na nova consola

doméstica e que prometem experiências de jogo nunca antes vistas em nenhuma outra plataforma. Ainda para o "day one" vamos ter disponíveis mais 18 títulos licenciados. Não há dúvida nenhuma que este é o mais forte alinhamento de jogos que uma plataforma alguma vez teve. Relativamente aos acessórios, vão estar disponíveis no mercado 3 comandos diferentes (lilás, preto e translúcido), o cartão de memória, o cabo "link" Game Boy Advance e os cabos RF.



BG: Como encara o aparecimento da GameCube no actual e competitivo mercado de videojogos?

R: *A maioria das pessoas encara a PS2 e a Xbox como concorrentes directos da GameCube, mas nós não! A PS2 e a Xbox foram desenvolvidas especialmente para coordenar diversas funções de comunicação e “media”. A Nintendo GameCube é precisamente o oposto – uma máquina de entretenimento puro, desenvolvida para fazer uma coisa só – jogar grandes jogos de vídeo. Pretendemos desenvolver o melhor entretenimento interactivo do mundo... e explorar novas formas desse mesmo entretenimento.*

BG: Nos últimos anos, muita gente começou a olhar os produtos Nintendo como sendo algo exclusivamente dedicado a crianças. A vinda da GameCube irá contrariar esta posição?

R: De facto, a Nintendo tinha essa imagem junto dos consumidores; no entanto, está errada e essa mudança de percepção já se iniciou a partir do lançamento do Game Boy Advance.

O alinhamento do “software” para a GameCube e a sua interactividade com o Game Boy advance, só irão reforçar a ideia de que a Nintendo não é só uma empresa de produtos para crianças, mas sim uma marca que desenvolve plataformas de “hardware”, sobretudo títulos de “software” para todas as idades – dos 8 aos 88 anos. Jogos como Eternal Darkness, Resident Evil, ISS, FIFA, entre outros, não poderão ser catalogados como infantis; da mesma forma que seria um erro dizer que Luigi’s Mansion, Wave Race, Pikmin, Super Smash Bros. Melee e Star Fox são jogos apreciados apenas pelos mais pequenos.

BG: Uma das causas do insucesso da Nintendo 64 foi a pouca quantidade de jogos disponíveis. Existe o perigo de isso voltar a acontecer com a GameCube?

R: *Acreditamos que não, pois ao contrário do que sucedeu com a Nintendo 64, a GameCube terá o maior e mais forte alinhamento de "software" de sempre da história da Nintendo e de todas as plataformas: 20 jogos no lançamento.*

BG: Fale-nos da conectividade da consola com o Game Boy Advance. O que podemos esperar de futuros títulos que utilizem esta função?

R: *A interação entre a GameCube e o Game Boy Advance vai funcionar a muitos níveis. Estes dois sistemas de ponta excedem-se não só por direito próprio, mas ligam-se um ao outro para proporcionar uma forma de entretenimento interativo, continuado e transportável. Estas duas plataformas podem interagir de várias formas: o visualizar perspectivas de jogador através do ecrã GBA (ex.: num jogo de corridas), fazer "downloads" de partes de um jogo da GC para o GBA e continuar a jogar na consola portátil, etc.*

R: A GameCube está preparada para receber jogos através do adaptador de banda larga, títulos que em breve estarão disponíveis no mercado. No entanto, ainda é prematuro falar dos planos da Nintendo para esta área.

BG: O que irá à ligação à Internet da GameCube proporcionar aos utilizadores, para além de jogar em rede?

R: *A GameCube irá permitir a transferência de dados de alta velocidade, entre a Nintendo GameCube e uma rede de comunicação dedicada somente a jogos “online”. Oportunamente, explicaremos melhor as potencialidades da consola nesta área. Por enquanto, estamos mais focalizados em oferecer aos jogadores aquilo que eles realmente procuram: uma consola onde possam jogar grandes jogos de vídeo!*

BG: Alguns dos jogos mais esperados para a GameCube parecem vir da própria Nintendo, como os novos *Mario* e *Zelda*. Existem mais alguns títulos deste gênero a que devemos estar atentos?

R: *Jogos como Luigi's Mansion e Pikmin merecem uma atenção especial. São títulos muito fortes, que tanto no Japão como nos E.U.A tiveram um sucesso enorme.*

BG: Como se está a verificar a adesão das “third-parties”? Que empresas estão a desenvolver jogos para a GameCube?

R: A Nintendo sempre foi muito selectiva na escolha dos seus parceiros. No entanto, a adesão das “third-parties” tem sido fantástica, excedendo as nossas expectativas... A título de exemplo podemos enumerar empresas como a Konami, Kemco, Acclaim, Midway, Ubisoft, Sega, electronic Arts, entre outras...

Todas elas estão neste momento a desenvolver jogos para a GameCube. Nunca uma plataforma da Nintendo teve um apoio tão grande por parte dos licenciados. Só assim será possível apresentar um alinhamento de 20 títulos no lançamento da consola.

BG: Como é que a GameCube se irá destacar das outras consolas que actualmente marcam presença no mercado, como a PS2 e a Xbox?

R: *A GameCube será sempre mais barata que as suas*

"A GameCube é a única consola dedicada exclusivamente a jogar grandes jogos de vídeo, com títulos de sucesso exclusivos."

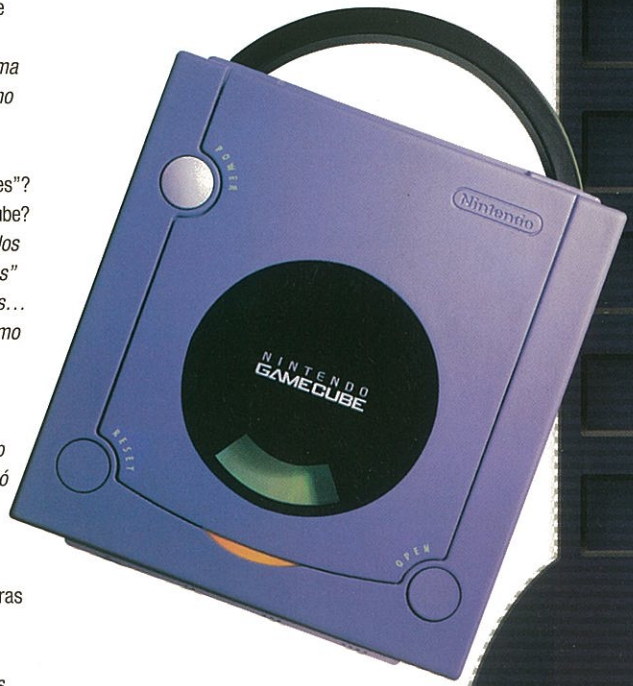
concorrentes. Além disso, é a única consola dedicada exclusivamente a jogar grandes jogos de vídeo, com títulos de sucesso exclusivos.

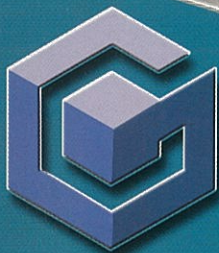
Uma vez que as consolas concorrentes são multi-funcionais, isto é, são também máquinas para ver DVD ou navegar na Internet, mas não estão focalizadas naquilo que os consumidores procuram. Aquilo que interessa não é o que está dentro da máquina, mas sim, aquilo que sai dela. E aquilo que sai da GameCube é simplesmente espectacular! O que interessa aos jogadores é jogar os melhores jogos... e a Nintendo terá os melhores jogos!

BG: Como encara o suporte físico dos jogos? Quais as vantagens e desvantagens dos novos mini CDs da GameCube face ao DVD?

R: *A GameCube tem um disco óptico de 8 cm com capacidade de 1.5 GB de memória, de longe muito melhor que o cartucho da N64. Além disso, é mais barato que um DVD.*

A única desvantagem é que a GC não vê filmes... mas isso também não é o mais importante para os jogadores!





NINTENDO
GAMECUBE™

LUIGI'S MANSION

Em busca de Mario

Depois de uma longa espera, temos finalmente em mãos a versão final de um dos mais esperados jogos da GameCube, que ilustra a primeira aventura a solo do eterno companheiro de Mario.

LUIGI'S MANSION

GÉNERO

Acção / Aventura

EDITORIA

Nintendo

REALIZAÇÃO

Nintendo

SITE

www.luigis-mansion.com

P.V.P. RECOMENDADO

€ 59,99



A luz da lanterna origina efeitos de sombra em tempo real como nunca tinham sido feitos num jogo

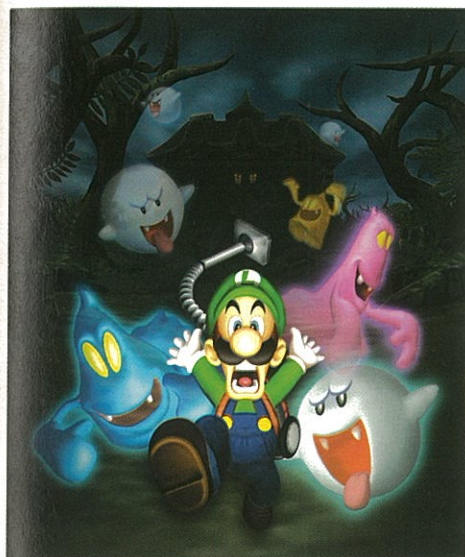
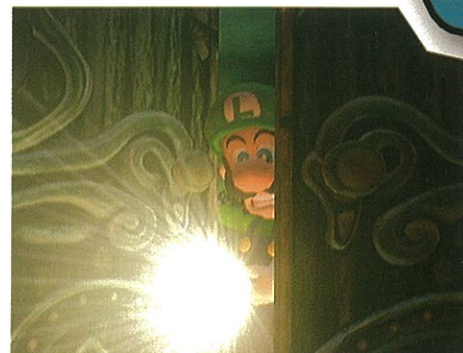
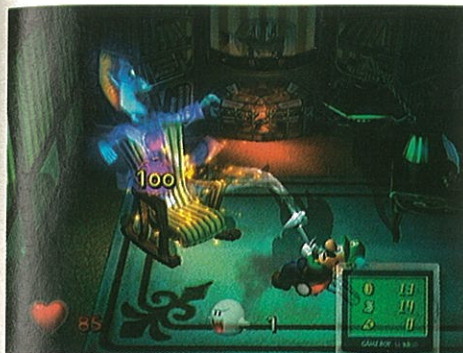
As primeiras impressões que se tem de *Luigi's Mansion* são certamente direccionadas à sua originalidade, quer do seu conceito ou do estilo de jogabilidade, que afasta este título de qualquer jogo que já tenhamos visto da série *Mario*.

Tudo começa quando Luigi recebe uma estranha carta que anuncia a sua vitória num concurso que não se lembra de ter participado. O prémio é uma sinistra mansão e quando o irmão de Mario vem reclamar o seu prémio, trava conhecimento com o caricato Professor E. Gadd, que lhe revela que a mansão está possuída por uma infundável hoste de fantasmas. Estes espectros tinham já sequestrado Mario, e recairá em Luigi a tarefa de combater os espíritos maléficos e libertar a mansão do seu domínio. Uma história bizarra, mas cujo ambiente começa a tomar forma à medida que nos vamos aventurando pelos corredores escuros e poeirentos do velho edifício. É com a ajuda do aspirador de espectros Poltergust 3000, uma oferta do Professor E. Gagg, que Luigi

tentará aprisionar os fantasmas, ganhando acesso a novas áreas.

A mecânica de jogo progride como algo até bastante

linear e simples, pelo que quando acabamos de eliminar os fantasmas de uma sala, esta ilumina-se e é-nos oferecida uma chave para abrir uma nova secção. Controlar Luigi não é complicado, mas é possível que demore algum tempo de habituação, devido à discrepância em relação à jogabilidade de jogos como *Mario Bros.* ou *Mario 64*. Aqui, Luigi nem sequer tem a habilidade de saltar, depende quase exclusivamente do seu aspirador para lidar com os inimigos e superar alguns puzzles que vão sendo propostos ao longo do jogo. Utilizamos o "stick C" para apontar a lanterna em qualquer direcção, e quando a luz encandeia um fantasma e se conseguirmos ver o seu coração, é nessa altura que damos uso ao aspirador para aprisionar o fantasma no seu interior. Esta estratégia, apesar de com o tempo se tornar repetitiva, vai conhecendo ocasionalmente algumas evoluções, como por exemplo, a possibilidade de utilizar o aspirador na sua função inversa, para expelir ar, o que será útil quando dispusermos de poderes "elementais" para derrotar alguns tipos especiais de fantasmas.



Os espectros podem estar escondidos em quase todos os lados, e não é raro termos que espreitar em todas as gavetas e abrir armários numa sala para os forçar a mostrarem-se. Com o tempo, esta tarefa torna-se um pouco cansativa, mas como o jogo termina em relativamente poucas horas, nem sequer temos na verdade tempo para nos fartarmos completamente.

Porém, é no desempenho gráfico, que recaem a maior parte dos comentários, o que seria de esperar num jogo de lançamento para uma consola da Nintendo. Apesar de todos os cenários se subordinarem à temática da mansão assombrada, estes encontram-se surpreendentemente variados, e cada sala dispõe de características que a tornam única em relação às outras. Existe um cuidado exímio com os detalhes, que podem ser verificados na poeira que se levanta do chão quando Luigi anda por uma sala, ou nos fabulosos efeitos de luz. A luz da lanterna origina efeitos de sombra em tempo real como nunca tinham sido feitos num jogo, e quando

acionamos o aspirador, todos os objectos do cenário respondem de diferentes formas à sucção. Assim, podemos aspirar toalhas de mesa, ou fazer cair itens que se encontram a grandes alturas.

Os mais vincados elementos de estratégia surgem quando nos propomos a abater os 23 principais fantasmas que ocupam a mansão (isto sem contar com os bosses), que terão que ser derrotados de determinadas formas, já que estes não têm o hábito de se mostrar como os outros.

É certo que *Luigi's Mansion* tem um grande potencial,

mas também se torna evidente que se tivesse havido mais tempo para a elaboração do jogo, os programadores teriam sabido proporcionar ao jogador algo mais diversificado a nível de conteúdo, o que de facto é pena.

De qualquer forma, para aqueles que tencionam adquirir uma GameCube, este jogo poderá vir a ser uma escolha a ter em conta, porque a originalidade que apresenta irá proporcionar uma experiência inesquecível, ainda que curta.

JOSÉ BERNARDINO

O NOVO GAME BOY

Para detectar as fraquezas e resistências de cada fantasma, Luigi poderá dar uso ao chamado Game Boy Horror, que lhe dará bastantes informações sobre como os derrotar. Assim, podemos também ir consultando os vários dados estatísticos sobre a nossa aventura, incluindo o número de fantasmas que já aspirámos, bem como as moedas que vamos coleccionando.



VEREDICTO FINAL

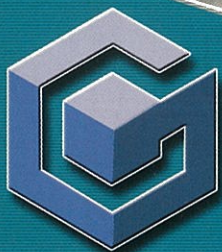
90

A FAVOR

A originalidade do conceito, o ambiente gráfico

CONTRA

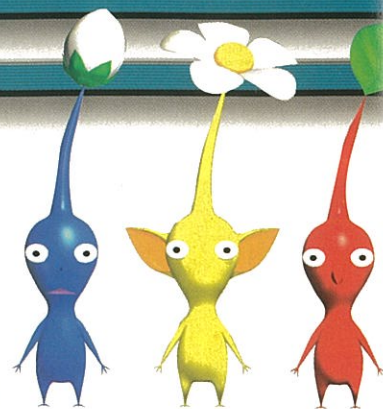
Pode acabar por se tornar repetitivo com o passar do tempo



NINTENDO
GAMECUBE™

PIKMIN

Uma ideia brilhante



Ainda mal havíamos posto os olhos na nova consola da Nintendo e já Pikmin era praticamente considerado um sucesso. Agora que finalmente o experimentámos, parece-nos ainda melhor do que o esperado.

PIKMIN

GÉNERO
Puzzle / Aventura

EDITORA
Nintendo

REALIZAÇÃO
Nintendo

SITE
www.pikmin.com

P.V.P. RECOMENDADO
€ 59,99



A representação
do microcosmo
de Pikmin está
extraordinária

Realmente, todo o conceito de *Pikmin* e o modo como nos é apresentado, é ao mesmo tempo uma tremenda lufada de ar fresco no mercado e um saudável momento de nostalgia, misturando conceitos que não são completamente estranhos numa obra fantástica, que é única em todos os aspectos, e que promete levar os amantes de puzzles e / ou plataformas a um novo nível de vício.

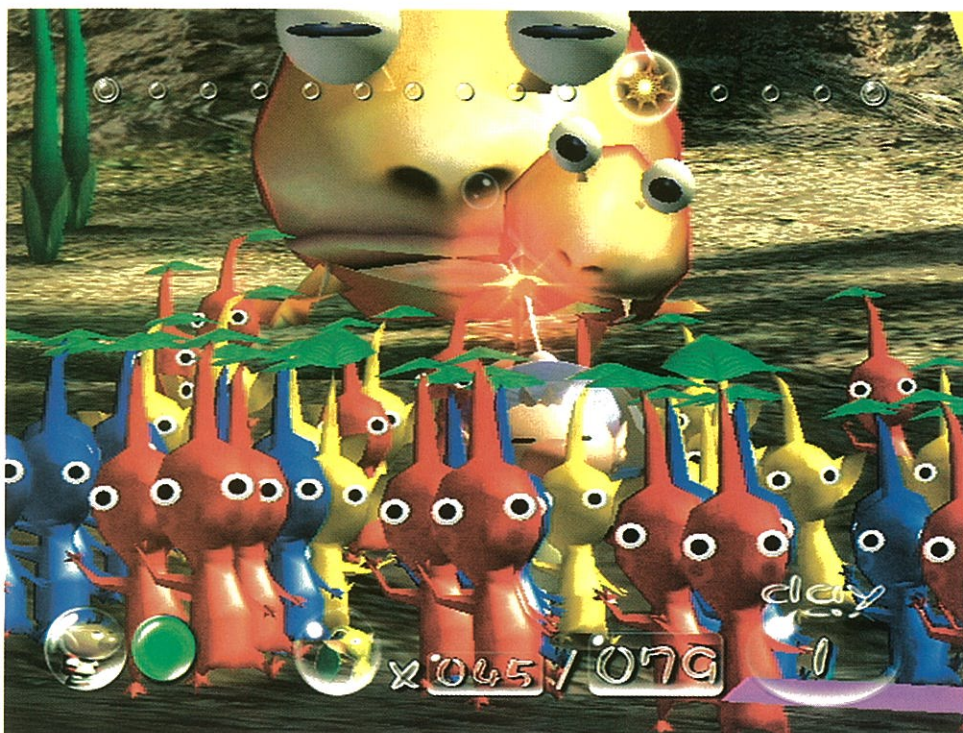
Controlando o nosso simpático astronauta perdido num mundo hostil, com a nave danificada e sem grande protecção contra os predadores naturais, a nossa única esperança recai numa espécie invulgarmente amistosa, à qual damos o nome de Pikmin, que nos vai ajudar a ultrapassar os mais variados obstáculos na busca pelas componentes da nossa nave espacial.

O potencial desta raça é praticamente ilimitado, dependendo apenas de dois factores fundamentais: os números e a liderança. Quanto mais eficientemente comandarmos os nossos Pikmin, que nos seguem cegamente quando é preciso, mais hipóteses teremos de aumentar tremendamente a sua reprodução, ajudando-os a sobreviver no meio ambiente enquanto eles nos ajudam na nossa demanda.

Para realizar estes objectivos, temos de levar a cabo uma exploração minuciosa da superfície do planeta, enfrentando os mais variados problemas, desde os ataques dos predadores, alguns deles bastante maiores que nós, ou mesmo ultrapassando as diversas barreiras que se atravessam no nosso caminho, desde caixas de cartão gigantescas, até muros de pedra, riachos, árvores e muito mais.

Todos estes problemas tendem a agravar, pois como já devem ter calculado, o mundo de *Pikmin* foi construído de forma a inserir o jogador num meio ambiente representado a nível microscópico. Temos por isso de nos preocupar em encarar com cuidado aquilo que nos rodeia, pois tudo pode ser uma ameaça quando nos encontramos reduzidos ao tamanho de uma formiga.

A representação deste microcosmo está extraordinária, graças ao poderoso potencial gráfico da GameCube, sendo este um dos primeiros títulos que vimos já utilizar um pouco das suas verdadeiras capacidades. O realismo posto na dinâmica do mundo, como o balançar das folhas, plantas e flores, a ondulação de lagos e riachos ou simplesmente a construção das diversas formações rochosas que preenchem o solo,



oferecem uma perspectiva ímpar ao jogador. A qualidade das texturas, mas principalmente dos modelos, ajuda bastante a tornar este *Pikmin* num verdadeiro espectáculo visual, com uma enorme profusão de cores que tornam este mundo ainda mais apelativo ao olhar.

No entanto, ao mesmo tempo que a Nintendo nos oferece esta complexa realidade, a abordagem à aventura, ao nosso astronauta e aos Pikmin de teor "cartoonesco", é também capaz de nos arrancar diversas gargalhadas ao longo do jogo.

E se pensam que controlar uma centena destas criaturas é tarefa difícil, não é preciso preocuparem-se, pois a jogabilidade de *Pikmin* é outro dos seus maiores trunfos, e a simplicidade dos controlos é facilmente apreendida logo nos primeiros minutos.

Nas nossas mãos temos um aparelho capaz de captar a atenção dos Pikmin, até um certo alcance, colocando-os em formação, fazendo com que nos sigam para todo o lado. Com o nosso apito podemos fazê-los parar, para evitar um perigo imprevisto ou para reagrupar o esquadrão. Podemos ainda atirá-los de forma a conseguirem aceder a áreas que nós próprios não conseguimos, desempenhando as tarefas necessárias a desobstruir o caminho. O resto é praticamente automático, sendo a chave para a vitória o posicionamento eficiente dos diversos tipos de Pikmin. Sim, porque esta espécie inclui diversos ramos de evolução diferente, distinguidos

IMPERADOR DAS FORMIGAS

A sociedade dos pequenos Pikmin é facilmente comparável à das formigas, na forma como eles realizam as suas tarefas e recolhem comida. Ainda mais interessante são as vitórias alcançadas em grande número contra predadores mais fortes, tornando-nos orgulhosos de ser uma espécie de imperador destas pequenas plantas.

por cores, desde os vermelhos, mais enfurecidos, orientados principalmente para a guerra e posterior recolha de alimentos, até aos amarelos, peritos em demolição utilizando umas rochas explosivas características do planeta, ou mesmo os azuis, capazes de realizar a travessia dos vários riachos que encontramos para aceder a áreas anteriormente inacessíveis.

Cada um dos Pikmin realiza automaticamente uma tarefa se estiver posicionado para tal, facilitando bastante o controlo eficaz de grandes quantidades de *Pikmin*, já que o jogo nos possibilita comandar até uma centena de unidades.

É realmente fantástico experimentar esta aventura microscópica, realizada a cargo de Shigeru Miyamoto,

um dos maiores realizadores de videojogos de sempre, responsável por tantos títulos de qualidade, como o místico *Legend of Zelda*. Com toda a sua inovação, *Pikmin* apresenta-se como um título indispensável na colecção GameCube.

GONÇALO LOPES

VEREDICTO FINAL

93

A FAVOR

A originalidade, a jogabilidade, o grafismo e o vício

CONTRA

As horas de sono que nos rouba



NINTENDO
GAMECUBE™

SUPER SMASH BROS. MELEE



Elenco de luxo

Tal como o seu antepassado Super Smash Bros. na Nintendo 64, este título junta heróis das mais diversas características para grandes combates em arena, entre múltiplos jogadores.

**SUPER SMASH
BROS. MELEE**

GÉNERO
Acção

EDITORA
Nintendo

REALIZAÇÃO
Nintendo

SITE
www.nintendo.com

P.V.P. RECOMENDADO
€ 59,99



**Os combates
decorrem em cenários
inspirados nos jogos
das personagens**

Por enquanto a maioria das personagens disponíveis apenas se encontram neste título. É o caso dos famosos Pokémons, onde se inclui o Pikachu, de Link ou Zelda.

Outras estrearão em breve na GameCube, como os casos de Mario ou Fox McCloud. Estas personagens não só permanecem com os seus movimentos de ataque pessoais, como podem recolher "pick ups" para utilizar durante os combates. Surgem assim personagens que podem servir-se de itens que correspondem a outras, como por exemplo Pokébolas (de onde sairão Pokémons).

Algo que chama a atenção de imediato, é a perfeição com que todas as personagens são apresentadas. É certo que em combate custa um pouco a prestar atenção aos

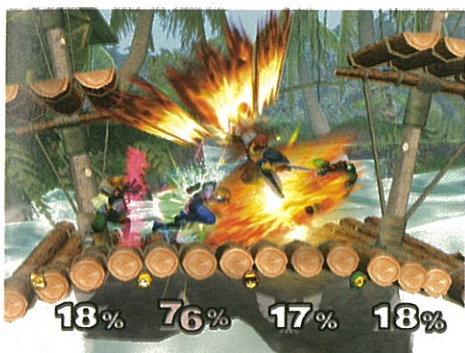
pormenores, tal a velocidade a que se desenrola, mas bastam uns minutos a assistir ao jogo para se reparar nas sombras bem posicionadas, ou nos

cintilantes efeitos de luz das magias.

Os combates decorrem em cenários inspirados nos jogos das personagens incluindo, como exemplo um *Pokémon Stadium*, ou *F-Zero* que contará com pistas e veículos em corrida. Neste, a personagem terá de efectuar uma corrida, evitando veículos quando recebe o sinal de perigo eminente. Ou seja, terá de saltar para uma plataforma sempre que surja este aviso.

Como se sabe, este título é mais virado para a vertente "multiplayer". No entanto, incluirá dois modos bastante divertidos. O primeiro é o modo Clássico, que nos coloca em combate contra figuras guiadas pela CPU. O segundo será o Aventura, onde teremos





de derrotar criaturas, saltar plataformas e recolher itens. Reproduzirá alguns cenários de *Zelda*, entre muitos outros incluindo os de *Starfox* que terão uma duração muito mais prolongada. Algo que convém referir é que os nossos adversários serão sempre seleccionados de forma aleatória.

O progresso encontra-se dividido por etapas, cada uma delas essencial à passagem para a seguinte. Teremos algumas vidas extra ao nosso dispor, e tentaremos provocar o máximo de danos no inimigo para depois o atirarmos para fora da arena. Se o adversário tiver esgotado as vidas de reserva a etapa será ultrapassada. Por vezes, bastará expulsar o adversário da arena uma única vez para que a etapa termine.

Com a vitória ganharemos alguns pontos em moeda que poderão ser jogados na Lotaria, uma opção que nos permite desbloquear novas figuras em miniatura para a Colecção. Existe um número incerto destas peças, e são tantas que ainda nenhum jogador desbloqueou todas. Ao completar o jogo desbloqueiam-se também novas personagens, e acumula-se dinheiro.

A intermediar os níveis ou etapas normais de jogo, existem também diversos mini jogos e bónus onde o objectivo será diferente. Existe um, por exemplo, onde teremos de saltar plataformas e acertar no máximo de alvos possíveis, no verdadeiro sentido da palavra.

Embora o modo para um jogador nos permita desbloquear vários segredos, será de facto em "multijogador que o jogo marcará mais pontos. Como todos os deste género, ganham com o máximo número de participantes possível, de momento são quatro. Infelizmente, não nos foi possível testá-lo, uma vez que por enquanto ainda só temos um comando.

GANHAR TROFÉUS

Como foi referido no texto, existe uma opção de jogo chamada "Lottery". Para se participar nesta Lotaria, bastarão algumas moedas. As nossas hipóteses de ganhar um novo troféu para a colecção serão apresentadas em termos de percentagem, consoante a quantia em moeda seleccionada. Os troféus serão figuras das mais variadas personagens.



Restam então os modos Single Player, que oferecem a possibilidade de combatermos contra, Pikachu, Mario, Kirby, Zelda, Link, Fox McCloud, Donkey Kong, Yoshi ou Peach, entre tantos outros. A forma de os comandar é simples e eficaz. As teclas A e B despoletam movimentos de ataque, com a Z atira-se um objecto para depois se recolher outro com a A. Os gatilhos activam um escudo de defesa (que se desgasta). Os ataques podem também ser combinados com as direccionais, para que a personagem, consoante as suas habilidades, efectue os seus ataques especiais. A tecla X será para os saltos, que podem variar de intensidade, e a C alterará ângulos de câmara.

Em termos globais *Super Smash Bros. Melee* consegue um resultado excelente. A nível gráfico tanto os cenários como as personagens rondam a perfeição.

Os temas musicais do jogo são muito agradáveis, e ponteados de alguns efeitos sonoros obrigatórios em combate. De salientar que a equipa da Nintendo se inspirou nos títulos *Resident Evil* que a consola irá receber, tendo incluído numa fase do modo Adventure os primeiros Zombies, assim como uma arma que estará disponível sob a forma de "pick up".

Por outras palavras, como um dos primeiros jogos disponíveis impressiona bastante.

FERNANDA ANDRADE

VEREDICTO FINAL

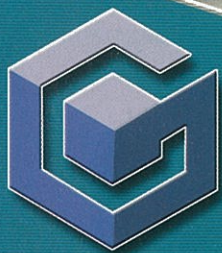
88

A FAVOR

Cenários,
personagens,
variedade

CONTRA

O modo clássico é
um pouco curto



NINTENDO
GAMECUBE™

NBA COURTSIDE 2002

O basquetebol da Nintendo

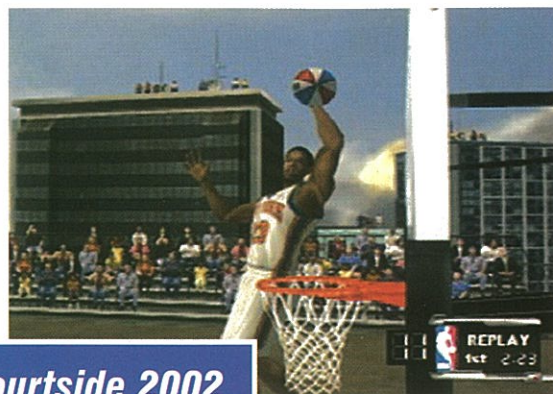
A GameCube começa a perfilar os seus trunfos no domínio das simulações desportivas, e NBA Courtside 2002 é a solução para o basquetebol. Um jogo razoável, mas ainda assim nos deixou algo desiludidos.

A luta entre as várias consolas vai entrar na sua fase mais aguerrida e a Nintendo GameCube começa agora a mostrar todas as suas potencialidades. Ao nível do basquetebol virtual *NBA Courtside 2002* rivaliza com diversos gigantes da modalidade, colocando este título numa posição um tanto ao quanto desconfortável. *NBA 2K2*, *NBA Inside Drive 2002* ou a saga *Live* da EA Sports, são apenas alguns exemplos do poderio concorrencial que este jogo irá enfrentar.

Na prática, *NBA Courtside 2002* coloca-nos pela frente alguns elementos de destaque dentro do género. Os modos assumem uma profundidade extremamente interessante e passam pela disputa de um jogo amigável, fazer uma época completa ou, para quem preferir, entrar numa espécie de "street" estilo *NBA Jam*. Nesta vertente entramos directamente para um torneio de três para três, onde apenas nos temos de preocupar em dar espectáculo. Saltos gigantescos, afundações monstruosos, abafos, passes milimétricos, "alley-oops", enfim, "showtime".

Mas as emoções não se esgotam por aqui. O modo "skills" concede-nos ainda tempo para chegar ao pavilhão e treinar todas as movimentações da nossa equipa, ou se preferirmos optar por dar mais algum brilhantismo e entrar no popular concurso de três pontos.

Um dos aspectos mais importantes neste género de títulos, é sem dúvida alguma, o trabalho realizado ao nível da sua jogabilidade. Neste campo *NBA Courtside 2002* perde muitos pontos, mesmo levando em consideração que a captura de movimentos tenha ficado por conta do extraordinário Kobe Bryant. A fluidez de jogo é pobre, e a movimentação global dos jogadores em



NBA Courtside 2002
prima, acima de tudo,
pelo diversificado rol
de modos de jogo

campo reflecte alguns problemas cruciais. É muito difícil "desenhar" as jogadas ofensivas e na defesa as falhas são igualmente nítidas.

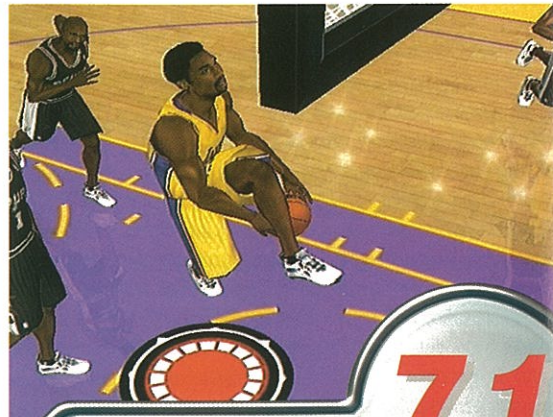
No que toca ao grafismo, nota-se que as potencialidades da máquina

ainda não foram "puxadas" ao limite. Ainda assim, o detalhe dos recintos é razoável e a definição dos jogadores convincente.

Em termos de sonoplastia são perceptíveis algumas irregularidades ao nível do sistema de comentários presente, ainda que os efeitos sonoros sejam credíveis e super intensos.

Em suma, um jogo extremamente aceitável mas que peca pelos problemas ao nível da jogabilidade. A concorrência não perdoa e *NBA Courtside 2002* terá de se contentar com uma posição secundária.

BRUNO MENDONÇA



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

Os modos de jogo

CONTRA

A fluidez de jogo,
falhas graves ao
nível da jogabilidade

71

**NBA
COURTSIDE 2002**

GÉNERO
Desporto

EDITORA
Nintendo

REALIZAÇÃO
Left Field

SITE
www.nintendogamecube-europe.com

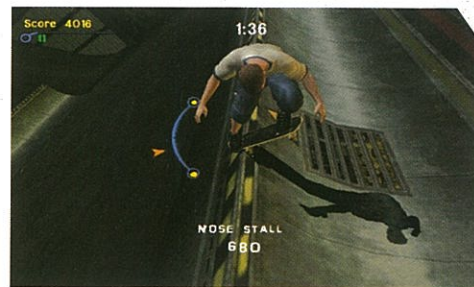
P.V.P. RECOMENDADO
€ 59,99



TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Agora na GameCube

A GameCube é então a próxima consola a receber a sua versão de Tony Hawk's Pro Skater 3, notando-se que esta é também uma das melhores versões do "hit" da Activision.



Pode-se dizer que começa a ser complicado falar mais deste jogo ou encontrarmos alguém que não o conheça, ou que ainda não tenha ouvido falar nele. Em termos de diferenças em relação ao original da PS2, podemos dizer que na GameCube o jogo aparenta estar mais rápido e as cores mais calorosas, muito provavelmente por uma melhor definição das texturas. Posto isto, o jogo em si é o mesmo.

Ou seja, poderemos encarnar 13 "pros" desta modalidade, com destaque para Tony Hawk, mas também para a presença de Bucky Lasek, Rodney Mullen, Elissa Steamer, entre outros. A juntar-se a isto está também um editor de "skaters" que oferece vastas possibilidades, algumas delas bem hilariantes. Podemos agora salientar pela primeira vez nesta série, a possibilidade de fazer também uma "skater".

Mas a pérola deste título, ou série, se assim preferirem, sempre foi a sua jogabilidade, que chegou neste terceiro título a um estado tal de perfeição que podemos questionarmo-nos o que a próxima sequência poderá trazer de novo. Mas isso é outra história que para aqui não interessa.

Os "skaters" controlam-se intuitivamente e as áreas de jogo são agora ainda mais interactivas, reflectindo também um "design" que mostra bem a imaginação fértil dos programadores. Este aspecto vê-se, particularmente, nos locais onde podemos efectuar as

acrobacias, assim como em alguns dos objectivos a cumprir nos níveis. Só para terem um exemplo, um desses objectivos consiste em soltar um homem com o nariz preso num poste, assim como outro é baseado em parar uns assaltos num aeroporto.

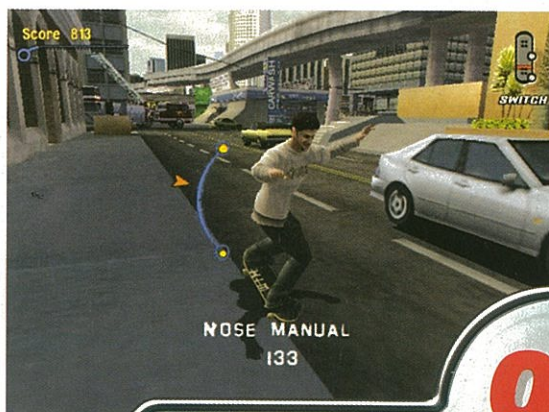
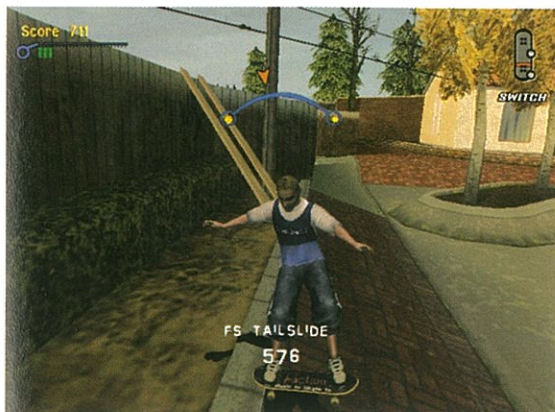
Tal como já acontecia no capítulo anterior, *Tony Hawk's Pro Skater 3* inclui um editor de níveis que oferece algumas possibilidades, mas podem contar em comprar um cartão de memória extra se usarem esta opção com frequência. Este é aliás um dos pontos negativos do jogo, ocupar imensos blocos no cartão caso queiramos gravar um "skater", níveis, o modo carreira, etc.

No fundo esta versão GameCube é tão boa como o original para PS2, sendo o melhor jogo do género e um dos títulos mais sólidos que poderão encontrar no dia de lançamento da máquina no nosso mercado. Claro que para quem já o experimentou noutras

consolas, a sua aquisição é muito relativa, pois não há aqui nada de novo. Fora isso, resta dizer que o vício mantém-se inalterado e mesmo após tantas horas a jogar *Tony Hawk's Pro Skater 3* em outros sistemas, rapidamente fui cumprindo também os objectivos dos níveis desta versão GameCube. Ou seja, um clássico será sempre um clássico.

NUNO ALMEIDA

Apesar de não trazer nada de novo, a excelente jogabilidade continua presente nesta versão GameCube



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

Jogabilidade excelente, longevidade enorme e grafismo

CONTRA

Não traz nada de novo às outras versões, alguns "slowdowns" na animação, má gestão do cartão de memória

91

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

GÉNERO
Desportos radicais

EDITORA
Activision

REALIZAÇÃO
Neversoft

SITE
www.activision2.com/tony_hawk

P.V.P. RECOMENDADO
€ 59.99



NINTENDO
GAMECUBE™

WAVE RACE: BLUE STORM

Ao sabor das ondas



Um dos títulos de lançamento para a nova consola da Nintendo é a tão esperada sequência de Wave Race que fará subir a fasquia de qualidade aos jogos do desporto náutico.

Wave Race: Blue Storm foi, de facto, alvo de muitas atenções por parte dos programadores e da própria Nintendo durante a fase de elaboração. O objectivo a que se propunham, tal como foi com o Wave Race original, era transformar este título de corrida de motos aquáticas numa experiência recompensadora para os jogadores do título anterior, bem como verter no mercado um elucidativo lançamento cujo nome fosse facilmente identificável.

O resultado final que temos perante nós fica à altura das expectativas criadas, e este título oferece de facto uma jogabilidade sólida como uma rocha, devido à adaptação e remistura de novos elementos da fórmula do original. A NST, companhia sucursal da Nintendo responsável pela elaboração do jogo, não poupou esforços também para que este novo Wave Race fosse dotado de uma generosa prestação gráfica e de um grande realismo na sua forma de manuseamento, apesar disto não lhe retirar minimamente a diversão.

Todos os diferentes tipos de cenários marítimos encontram-se escrupulosamente reproduzidos, como é o caso de lagos com enormes extensões de águas calmas, ou até de portos com o mar em plena agitação devido às chuvas intensas ou à forte ondulação. Existem percursos em que se torna mesmo uma luta a nossa tentativa de continuar na pista marcada pelas bóias que temos que contornar, e é neste aspecto que aqueles que jogaram Wave Race 64 podem reconhecer alguma semelhança com o título anterior. O

novo motor gráfico permite limpidez e naturalidade nas condições da água, e se for o caso, podemos mesmo ver a paisagem envolvente reflectida na superfície de um lago.

Nas pistas de maior agitação, podemos e devemos utilizar a força das vagas para acelerar, e desta vez dispomos também de um modo Turbo, que nos permite atingir uma velocidade superior quando for necessário. Executar as várias habilidades no meio de uma corrida pode até aumentar a velocidade máxima, o que tornará as competições em experiências bem mais agradáveis e des preocupadas.

O número de oponentes também aumentou, e agora dispomos de mais sete adversários para disputar o título nas oito pistas disponíveis. Em modo Versus, são possíveis quatro jogadores disputarem entre si em ecrã dividido.

As opções são em número suficiente para nos mantermos interessados neste título durante um tempo considerável, consistindo no habitual Championship, um Time Attack e do Stunt Mode, onde podemos treinar e aperfeiçoar as habilidades especiais que é possível executar com a mota de água.

Wave Race: Blue Storm é uma das primeiras boas propostas para a GameCube, agradará tanto aos fãs do primeiro jogo, como tem o potencial certo para atrair novos seguidores.

JOSÉ BERNARDINO

WAVE RACE:
BLUE STORM

GÉNERO
Corridas aquáticas

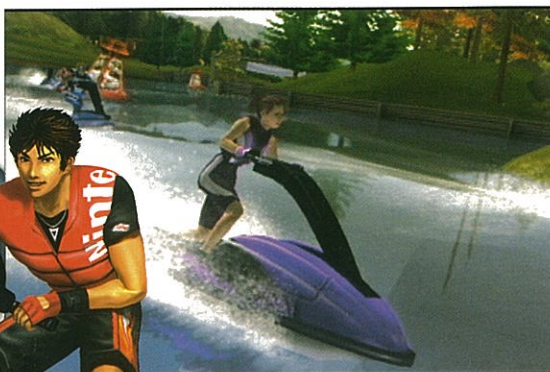
EDITORA
Nintendo

REALIZAÇÃO
NST

SITE
www.
waverace-bluestorm.com

P.V.P. RECOMENDADO
€ 59,99

Wave Race oferece uma generosa prestação gráfica e um grande realismo na sua forma de manuseamento



VEREDICTO FINAL

86

A FAVOR

O realismo da condição gráfica, a jogabilidade aperfeiçoada em todos os aspectos, variedade de efeitos sonoros

CONTRA

Nada de relevante



CRAZY TAXI

O regresso das bandeiradas

Para acompanhar o lançamento da pequena GameCube todos esperavam o segundo capítulo de Crazy Taxi. Mas infelizmente, a Sega apostou no original que já todos conhecemos.

Conduzir a alta velocidade, sem grande ética rodoviária, é, e sempre será, uma verdadeira glória digital. Mas depois da rodagem feita na Dreamcast e PS2, restou pouca margem de manobra para que Axel e companhia singrassem na 128 bits da Nintendo.

Mesmo com o sempre actual som dos "OffSpring" como pano de fundo, a sensação de "déjà vu" é plena. Há muito que estes passageiros passaram à história, e poucos são os pontos de interesse que nos façam agarrar o volante.

Mas vamos lá ao que interessa, se estavam a contar com algumas novidades, podem começar a desesperar. Ou seja, temos as opções de jogo dos seus antecessores, clonadas ao milímetro.

Mas nesta conversão, a carga da Acclaim, nem tudo correu pelo melhor. O aumento da velocidade é uma realidade, mas o mesmo não se poderá dizer das texturas. A apresentação dos cenários e personagens sofreu um forte revés, com uma visível perda de definição.

Felizmente que na jogabilidade e sistema sonoro tudo continua na mesma. É a glória final – assim esperamos – do título original, que com um *Crazy Taxi 3* em fase de desenvolvimento, já não faz grande sentido. Mesmo assim, tem tudo aquilo que o fez um super-clássico dos videojogos.

NUNO CATARINO



VEREDICTO FINAL

70

A FAVOR

A mítica condução dos carros amarelos

CONTRA

Nada de verdadeiramente inovador foi apresentado

CRAZY TAXI

GÉNERO

Arcade

EDITORA

Sega

REALIZAÇÃO

Acclaim

SITE

www.sega.com

P.V.P. RECOMENDADO

€ 59,99

EXTREME-G3

Melhor que o original

A passagem de Extreme-G3 pela PS2 é lembrada com pouco entusiasmo. Mas este regresso às lides da 128 bits, promete pôr o título da Acclaim no bom caminho.

Ojogo de corridas "arcade", desenvolvido pela Acclaim e 100% inspirado em *WipeOut*, acabou de ganhar uma brilhante conversão GameCube. Mesmo sem apresentar qualquer tipo de novidades, conseguiu otimizar a receita utilizada na PlayStation2, aproveitando as mais valias do nosso cubinho favorito.

Para quem nunca ouviu falar na série, *Extreme-G* é um esgalhado simulador de corridas futuristas, onde a velocidade rebenta com a escala em múltiplos torneios.

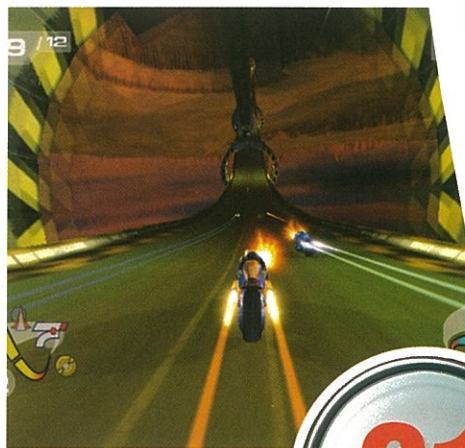
Mas se na consola da Sony o grau de dificuldade era bastante acessível, agora o caso muda de figura. A IA dos adversários sofreu uma pequena remodelação, aumentando a imprevisibilidade de cada corrida.

Apesar da jogabilidade ser muito mais atractiva, será sempre para o grafismo que se viram todas as atenções. As animações dos cenários estão deslumbrantes e a sensação de velocidade simplesmente estonteante, proporcionando uma experiência fantástica a todos os fanáticos do género.

Quanto ao sistema sonoro podem contar com o melhor. As faixas dos "Ministry of Sound" são bem poderosas, conseguindo elevar ainda mais o ritmo de jogo.

A Acclaim está de parabéns, pois conseguiu oferecer a *Extreme-G 3* a magia que lhe faltou na consola da Sony.

NUNO CATARINO



VEREDICTO FINAL

81

A FAVOR

Cenários e animações deslumbrantes

CONTRA

Faltam-lhe novas pistas e modos de jogo

EXTREME-G 3

GÉNERO

Corridas

EDITORA

Acclaim

REALIZAÇÃO

Acclaim

SITE

www.acclaim.com

P.V.P. RECOMENDADO

€ 59,99



NINTENDO
GAMECUBE™

INFO

GÉNERO

Ação / Aventura

EDITORA

Nintendo

REALIZAÇÃO

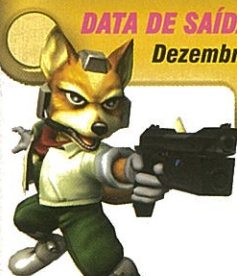
Rare

SITE

www.nintendo.com

DATA DE SAÍDA

Dezembro



Dinosaur Planet foi um dos jogos que fez parte do rol de títulos apresentados pela Nintendo na conferência do anúncio da GameCube.

Com paisagens detalhadas e bastante coloridas, retoma a acção oito anos após Fox McCloud ter derrotado o malvado Andross. A equipa de que este fazia parte dispersou-se e sozinho terá de descobrir os segredos do misterioso Dinosaur Planet. Este estranho planeta, que outrora era paradisíaco, encontra-se agora ameaçado pelo perigoso General Scales e pelo seu exército de dinossauros mutantes.

Contudo nem todos os membros da espécie dos dinossauros serão maus. Existe inclusive a oportunidade de se montarem alguns destes grandes animais durante o jogo.

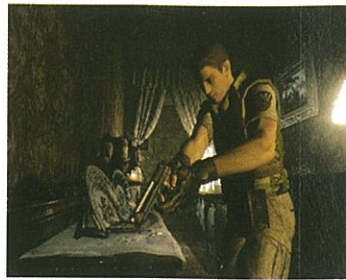
Star Fox Adventures: Dinosaur Planet tem causado uma certa expectativa em seu redor, devendo-se em parte à excelente qualidade das imagens de jogo apresentadas. De momento, sabe-se que o jogador entrará em combate contra hordas inimigas, que voará em aeronaves, montará alguns dinossauros e fará equipa com um novo membro, o Prince Tricky.

FERNANDA ANDRADE



STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET





RESIDENT EVIL

Seis anos após o lançamento do original, a Capcom anunciou para a GameCube um atraente "remake" do jogo prometendo arrastar consigo as legiões de fãs, acumuladas ao longo da sua existência.

Com um visual completamente renovado, as suas personagens foram redesenhadas para apresentarem um maior detalhe e os cenários sofreram melhoramentos a vários níveis, inclusive com novas secções.

No início será possível optar entre Chris Redfield ou Jill Valentine. Pouco tempo depois, tal como sucedia no original, a personagem e a sua equipa entrarão na mansão. O nível de detalhe do interior e das figuras, assim como as sombras entre

outros pequenos pormenores, aumentam o valor deste "remake". Nos exteriores existirá agora um nevoeiro rasteiro muito propício ao género "horror" e faltará iluminação, para que pareça que a fonte de luz são a lua e as estrelas.

No que respeita ao nível de violência das imagens, continua a não ser um título para pessoas impressionáveis, tendo mesmo aumentado se comparada com o original.

Passando à jogabilidade, permanece muito fiel às suas origens e mantém a possibilidade de se utilizarem três configurações para o comando, tal como sucedia no original.

FERNANDA ANDRADE

INFO

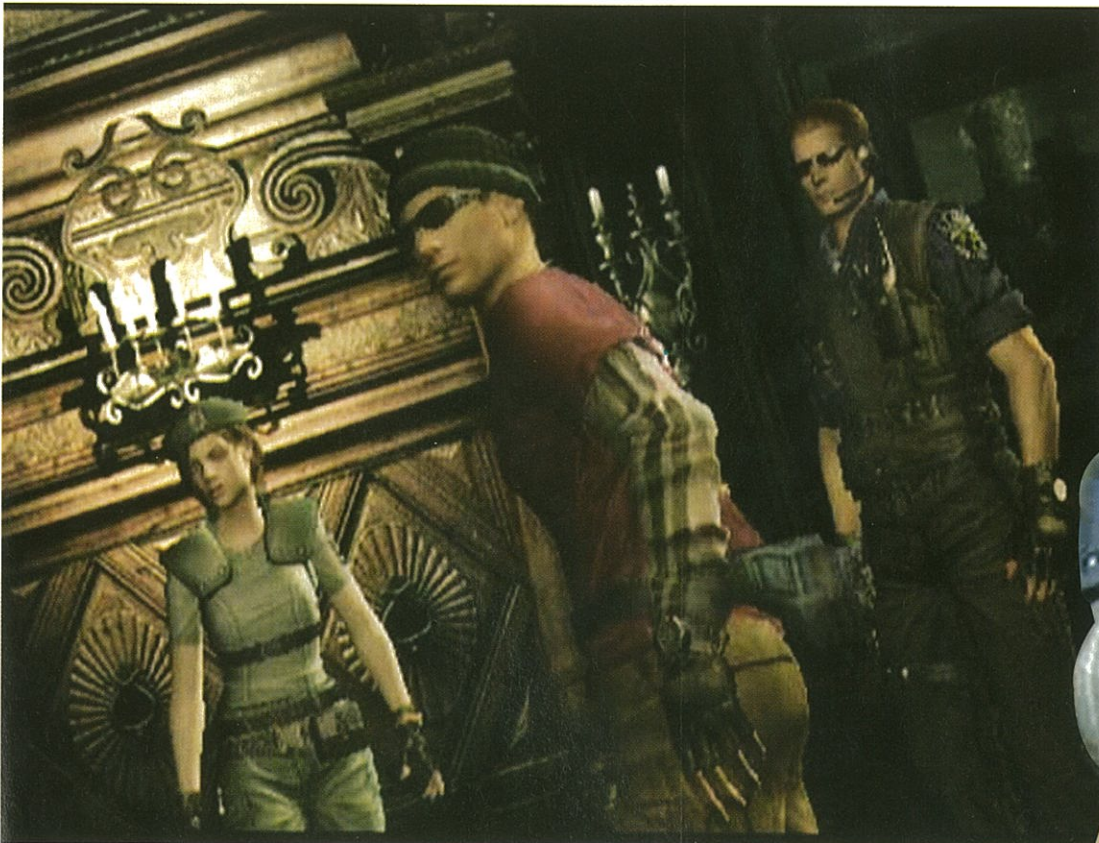
GÉNERO
Survival Horror

EDITORA
Capcom

REALIZAÇÃO
Capcom

SITE
www.capcom.com

DATA DE SAÍDA
Outubro





NINTENDO
GAMECUBE™

INFO

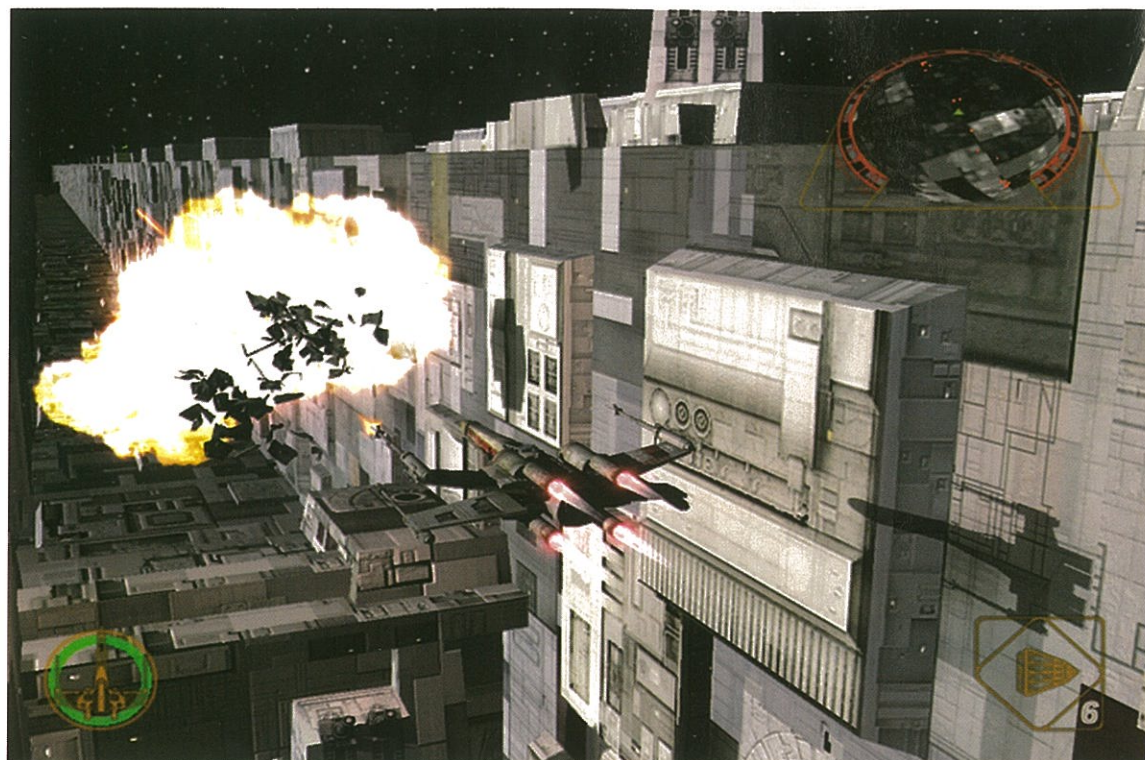
GÉNERO
Acção

EDITORA
Activision

REALIZAÇÃO
Factor 5

SITE
www.activision.com

DATA DE SAÍDA
3 de Maio



STAR WARS ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON 2

Um dos títulos a ter em atenção no dia de lançamento da GameCube será, sem dúvida, *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2*. Sendo a sequência de um dos melhores jogos da Nintendo 64, este novo título será, como esperado, baseado na trilogia "Star Wars" de George Lucas e uma boa amostra das capacidades da nova consola da Nintendo.

O termo adaptação será bem aplicado neste jogo, pois a história seguirá de perto o que vimos nos filmes, com excertos dos mesmos a figurar ao longo das várias missões do jogo. Existirão níveis onde teremos de escoltar comboios rebeldes, outros onde fornecemos material aos nossos aliados e o sempre desejado ataque final à "Estrela da Morte".

Quanto ao esquema de jogo, temos um simulador aéreo espacial,

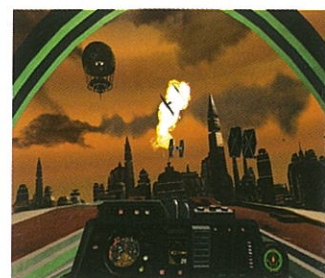
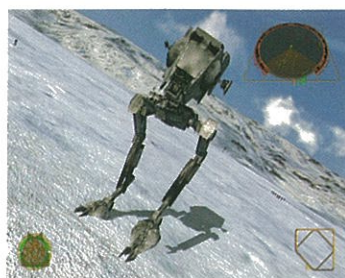
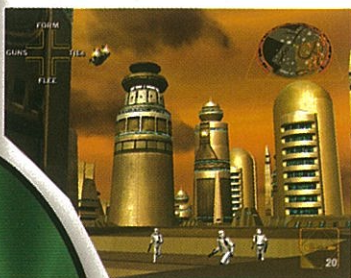
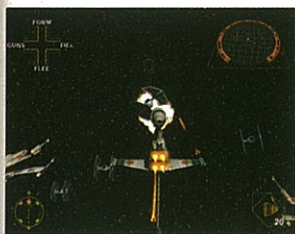
de tendências "Arcade", ao bom estilo do que temos visto em grande parte de outras adaptações desta série.

Ao todo, o jogo terá 10 missões de base, havendo outras a desbloquear, adquirindo uma espécie de medalhas de mérito durante o desenrolar das missões normais.

Em termos de veículos disponíveis podem esperar mais recordações e nostalgia se forem fãs dos filmes. X-Wings, Y-Wings, Snowspeeders, e, inclusive, a Millennium Falcom, são algumas das naves que estarão então ao vosso dispor.

A grandiosa banda sonora vai acentuar ainda mais o espírito cinematográfico deste jogo.

NUNO ALMEIDA





SOUL CALIBUR 2

Se o primeiro *Soul Calibur* para Dreamcast é considerado por muitos como o melhor "beat'em up" em 3D alguma vez feito, é com naturalidade que a sua sequência para GameCube seja um dos títulos a aguardar com mais ansiedade pelos fãs do género, e não só.

Aos poucos a Namco vai revelando mais pormenores sobre o jogo, se bem que as novidades conhecidas são ainda escassas.

Quanto a estas, as de maior destaque são o surgimento, por enquanto, de três personagens inéditas, ficando ainda por saber se até à versão final surgirão mais algumas. Cassandra é a irmã de Sophitia, usa um vestuário e estilo de luta idêntica a esta. De seguida temos Taribu, uma jovem rapariga munida de duas pequenas espadas. Jun é um lutador semelhante a Hwang, com a diferença de possuir mais golpes com os pés do que este último. Claro que podem também esperar o regresso de caras conhecidas como Mitsurugi, Ivy, Kilik, etc., não se sabendo também o total e quais os lutadores que irão regressar.

O grafismo promete estar ainda melhor do que vimos no capítulo anterior para Dreamcast, esperando-se também um sistema de combate mais refinado e com algumas novidades a trazer um equilíbrio ainda maior entre as diferentes personagens.

NUNO ALMEIDA

INFO

GÉNERO
Beat'em up

EDITORIA
Namco

REALIZAÇÃO
Namco

SITE
www.namco.com

DATA DE SAÍDA
Final de 2002





NINTENDO
GAMECUBE™

INFO

GÉNERO
Desporto

EDITORA
Nintendo

REALIZAÇÃO
Camelot

SITE
www.nintendo.com

DATA DE SAÍDA
Final de 2002

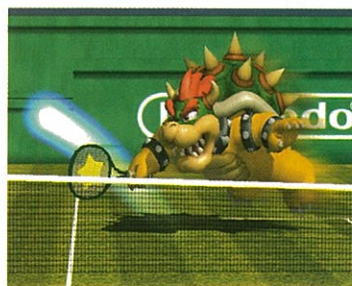
MARIO TENNIS

Um dos mais espectaculares cartuchos da Nintendo 64, acabou de ganhar uma sequência para a potente GameCube. O velho canalizador regressa assim às lides desportivas, para um muito aguardado *Mario Tennis*.

A vossa espera vai estar a família Nintendo, com os seus mais queridos personagens de raquete na mão. Nas novidades podem encontrar os mais variados torneios da praxe e os movimentos "arcade" que tornaram este jogo num dos maiores clássicos do género.

De salientar que a equipa de desenvolvimento transitou da 64 bits, ou seja, nem só de RPGs vai viver a Camelot no ano de 2002.

NUNO CATARINO



SUPER MONKEY BALL

INFO

GÉNERO
Arcade

EDITORA
Sega

REALIZAÇÃO
Sega

SITE
www.sega.com

DATA DE SAÍDA
Junho



Os fantásticos puzzles de *Monkey Ball* estão de regresso ao activo, para mais uma esgalhada paródia familiar.

O clássico das arcadas foi adaptado e melhorado em muitas directrizes, conseguindo elevar a magia dos macacos para patamares muito elevados.

Entrar num papel de um primata orelhudo está longe de nos encher as medidas. Mas felizmente que a original mecânica de jogo consegue ultrapassar essas questões, mergulhando num máximo de quatro jogadores em simultâneo, em cenários bem divertidos.

Se este título vos passou ao lado, fica desde já feito o aviso, as bananas surgem no ecrã às arrobas e o conjunto de mini jogos originais, transformam *Super Monkey Ball* num "must" GameCube simplesmente irresistível.

NUNO CATARINO



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Eternal Darkness: Sanity's Requiem é um jogo de acção e aventura recheado de mistérios e diversos elementos inspirados no género "survival horror".

Poderemos encarnar três personagens, sendo de salientar que a acção de cada uma delas irá decorrer num período diferente da História, mas com um objectivo principal comum a todos, ou seja, eliminar o Mal reinante em cada uma das diferentes épocas.

Teremos então ao nosso dispor um feiticeiro da época medieval, um cavaleiro, e uma mulher dos tempos modernos, cada uma com habilidades e características específicas.

A salientar que o jogo terá um ambiente excelente, com especial destaque para a banda sonora e o grafismo dos cenários.

NUNO ALMEIDA



INFO

GÉNERO

Acção / Aventura

EDITORA

Nintendo

REALIZAÇÃO

Silicon Knights

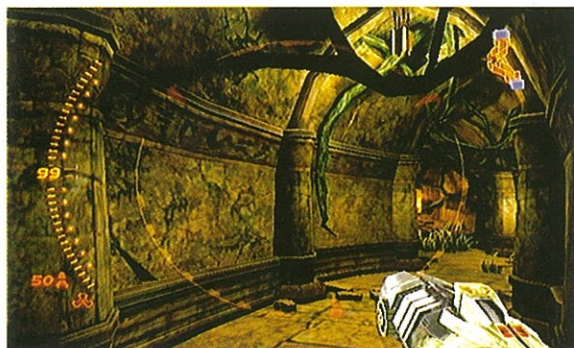
SITE

www.nintendo.com

DATA DE SAÍDA

Verão

METROID PRIME



Uma das maiores surpresas para a GameCube foi o anúncio de um novo capítulo da série *Metroid*, não pelo nome do jogo, mas sim pela sua estrutura. Ao contrário dos títulos anteriores que se inseriam no género das plataformas, *Metroid Prime* será um "first person shooter" que continua envolto ainda em muito mistério, não se sabendo grandes pormenores acerca do jogo. O facto mais conhecido é que está a ser desenvolvido por uma companhia Americana, a Retro Studios, que é constituída por ex-membros da ID Software (*Doom*, *Quake*, etc.) e da Valve (*Half-Life*), ou seja, por pessoas muito experientes no domínio deste género.

NUNO ALMEIDA



INFO

GÉNERO

First Person Shooter

EDITORA

Nintendo

REALIZAÇÃO

Retro Studios

SITE

www.nintendo.com

DATA DE SAÍDA

A anunciar



NINTENDO
GAMECUBE™

INFO

GÉNERO
Desporto

EDITORA
Electronic Arts

REALIZAÇÃO
EA Sports

SITE
www.ea.com

DATA DE SAÍDA
3 de Maio

2002 FIFA WORLD CUP

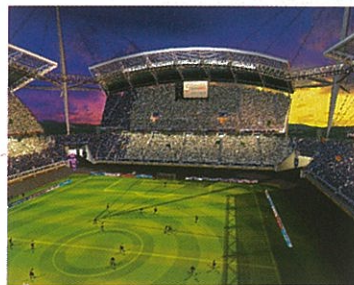
Após um período de relações um tanto conturbadas, eis que a poderosa Electronic Arts volta a apostar nas consolas da Nintendo. O título da reconciliação é *2002 FIFA World Cup*, o último capítulo do popular simulador de futebol.

Como não podia deixar de ser, vamos poder encontrar tudo o que diz respeito ao mundial. São os vinte estádios da prova caracterizados ao mais ínfimo pormenor, feições reais dos mais importantes jogadores e um "interface" que promete oferecer aos fãs da série um novo conjunto de habilidades.

Para tornar o apelo do último *FIFA* ainda mais irresistível, podem contar com um belo naipe de câmaras, capazes de captar os momentos mais dramáticos – muito ao estilo do último *NHL*.

Mas como tudo na vida, vamos esperar para ver...

NUNO CATARINO



INFO

GÉNERO
Desporto

EDITORA
Sega

REALIZAÇÃO
Sega

SITE
www.sega.com

DATA DE SAÍDA
Final de 2002

VIRTUA STRIKER 3 VER. 2002



Um dos maiores clássicos desportivos da Sega voltou a saltar das arcadas para o mundo das consolas. Depois de uma passagem efémera pela Dreamcast, eis que *Virtua Striker* ganha um novo alento com a versão 2002 do seu terceiro capítulo.

Vão ser 64 países e mais de 1200 atletas na busca por um lugar ao sol, em nove modos disponibilizados pela equipa de desenvolvimento.

Como é apanágio da série, o visual é simplesmente deslumbrante, com treze estádios superiormente caracterizados e animações deslumbrantes.

Mas a grande expectativa recai na remodelação que sofreu o "interface". Espera-se uma jogabilidade minimamente atractiva, algo que nos títulos anteriores nem sempre foi visível.

De frisar ainda a existência de um potente editor, que nos vai permitir criar a equipa dos nossos sonhos e simular as nossas ligas favoritas.

NUNO CATARINO



ISS 2

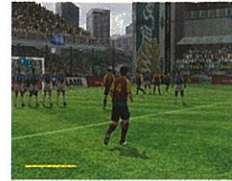
Tudo o que a Konami toca, geralmente transforma-se em ouro. Mas com a criação de duas equipas de desenvolvimento – uma para a série *ISS* e outra para *Pro Evolution Soccer* –, o caso mudou figura.

Os rapazes da Ce Osaka, responsáveis por este *ISS 2*, já demonstraram que as diferenças entre os dois simuladores são mais que muitas. É por isso de esperar alguns argumentos extra, que nos façam esquecer a sua primeira e pouco conseguida aventura 128 bits.

A primeira grande diferença para mais esta sequência recaiu numa clara tendência “arcade”. A Konami pretende criar um simulador atractivo para jogadores de todas as idades, contrariando o ultra-realismo evidenciado em *Pro Evolution Soccer*.

Mesmo assim podem contar com mais de 50 selecções, os seus jogadores mais conhecidos – devido a um acordo com a FIFA – e um infindável leque de opções e modos, que prometem aumentar brutalmente a longevidade do título.

NUNO CATARINO



INFO

GÉNERO
Desporto

EDITORA
Konami

REALIZAÇÃO
CE Osaka

SITE
www.konami.com

DATA DE SAÍDA
3 de Maio

SEGA SOCCER SLAM



A violência nos estádios de futebol nunca foi tão divertida. Com uma genial fusão entre um *NBA Street* e o clássico do Amiga conhecido por *SpeedBall*, a Sega conseguiu criar um dos mais esperados títulos para a pequena GameCube.

Estamos a falar de uma espécie de FutSal, versão “hardcore”, onde vale um pouco de tudo para arrasar com a equipa adversária.

Podem contar com os carrinhos mais inacreditáveis, as agressões mais violentas e os golos mais politicamente incorrectos do historial dos videojogos.

Sem sombra de dúvida, *Sega Soccer Slam* é um dos mais prometedores e inovadores títulos a serem lançados para a 128 bits da Nintendo.

NUNO CATARINO

INFO

GÉNERO
Desporto

EDITORA
Sega

REALIZAÇÃO
Sega

SITE
www.sega.com

DATA DE SAÍDA
Setembro

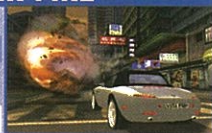


NINTENDO
GAMECUBE™

Sem sombra de dúvidas, o "line-up" da GameCube é realmente algo de muito poderoso. Estes são os títulos esperados para o ano de 2002, com jogos para todos os gostos e feitos, prometendo encher as medidas aos jogadores mais exigentes.

007: AGENT UNDER FIRE

Electronic Arts
Acção
Maio



2002 FIFA WORLD CUP

Electronic Arts
Desporto
Maio



4X4 EVO 2

Take 2
Corridas
Maio



AQUAMAN

TDK Mediactive
Acção
Novembro



ANIMAL FOREST

Nintendo
Aventura/RPG
Outubro



BANJO-KAZOOIE 3

Nintendo
Plataformas
Fim do ano



BARBARIAN

Titus
Acção
Dezembro



BATMAN: DARK TOMORROW

Kemco
Acção
Fim do ano



BLOODRAYNE

Majesco
Acção
Fim do ano



BLOODY ROAR: PRIMAL FURY

Activision
Beat'em up
Maio



BOMBERMAN GENERATIONS

Majesco
Aventura
Maio



BURNOUT

Acclaim
Corridas
Maio



CAMELOT RPG

Nintendo
RPG
Fim do ano



CAPCOM VS SNK 2

Capcom
Beat'em up
Fim do ano



CEL DAMAGE

Electronic Arts
Corridas
Agosto



CHRIS EDWARDS AGGRESSIVE INLINE

Acclaim
Desporto
Maio



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

Acclaim
Desporto
Outubro



DEAD TO RIGHTS

Namco
Acção
Fim do ano



DEFENDER

Midway
Acção
Dezembro



DIE HARD: VENDETTA

Fox Interactive
Acção / FPS
Fim do ano



DINOTOPIA

TDK Mediactive
Acção
Final do ano





DONALD DUCK QUAKERS

Ubi Soft
Plataformas
Maio



EVOLUTION WORLDS

Ubi Sof
RPG
A anunciar



HOT WHEELS

THQ
Corridas
Junho



DONKEY KONG RACING

Nintendo
Corridas
Fim do ano



FREAKY FLYERS

Midway
Aventura
Dezembro



JIMMY NEUTRON BOY GENIUS

THQ
Plataformas
Fim do ano



DR. MUTO

Midway
Aventura
Dezembro



FUTURAMA

SCI
Aventura
Fim do ano



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Nintendo
Aventura
Fim do ano



DRAGON'S LAIR 3D

Encore Software
Acção / Aventura
Julho



GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

Interplay
Aventura
Setembro



KELLY SLATER'S PRO SURFER

Activision
Desporto
Agosto



DRIVEN

BAM! Entertainment
Corridas
Maio



GAUNTLET: DARK LEGACY

Midway
Acção
Maio



KIRBY TILT'N'TUMBLE 2

Nintendo
Puzzle
Fim do ano



DUKE NUKEM FOREVER

Take-Two Interactive
Acção / FPS
A anunciar



GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT.

Midway
Desporto
Junho



KNOCKOUT KINGS 2002

Electronic Arts
Desporto
Julho



ESPN MLS EXTRA TIME 2002

Konami
Desporto
Maio



HARRY POTTER

Electronic Arts
Acção
Fim do ano



LARGO WINCH

Ubi Soft
Acção
Fim do ano



ETERNAL DARKNESS: SANITY'S REQUIEM

Nintendo
Aventura
Junho



HOME RUN KING

Sega
Desporto
Maio



LEGEND OF ZELDA

Nintendo
Acção / Aventura
Fim do ano





NINTENDO
GAMECUBE

LEGENDS OF WRESTLING

Acclaim
Beat'em up
Maio



LOST KINGDOMS (RUNE)

Activision
RPG de cartas
Maio



MARIO GOLF

Nintendo
Desporto
A anunciar



MARIO KART

Nintendo
Corridas
Fim do ano



MARIO SUNSHINE

Nintendo
Plataformas
Julho



MARIO TENNIS

Nintendo
Desporto
Fim do ano



METROID PRIME

Nintendo
Aventura
Novembro



MONSTERS, INC.

THQ
Acção / Aventura
Outubro



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Midway
Beat'em up
Setembro



MX 2K3 RICKY CARMICHAEL

THQ
Corridas
Junho



MX SUPERFLY

THQ
Corridas
Junho



NBA 2K2

Sega
Desporto
Maio



NBA 2K3

Sega
Desporto
Fim do ano



NBA BALLERS

Midway
Desporto
Dezembro



NBA STREET

EA Sports
Desporto
Maio



NFL 2K3

Sega
Desporto
Fim do ano



NFL BLITZ 2002

Midway
Desporto
Maio



NHL HITZ 2003

Midway
Desporto
Setembro



PAC-MAN WORLD 2

Namco
Arcade
Maio



PERFECT DARK ZERO

Nintendo
Acção / FPS
Fim do ano



PHANTASY STAR ONLINE VER.2

Sega
RPG
Fim do ano



RACE OF CHAMPIONS

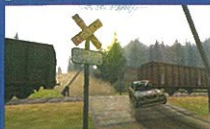
Activision
Corridas
Setembro





RALLY CHAMPIONSHIP

SCI
Corridas
Fim do ano



RESIDENT EVIL 2

Capcom
Acção
Dezembro



RUGRATS

THQ
Aventura
Fim do ano



RALLY SIMULATION

Ubi Soft
Corridas
Fim do ano



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Capcom
Acção
Fim do ano



SAFFIRE

Saffire
Acção
Fim do ano



RAYMAN ARENA

Ubi Soft
Acção
Maio



RESIDENT EVIL 4

Capcom
Acção
Fim do ano



SCOOBY-DOO! NIGHTS OF 100 FRIGHTS!

THQ
Aventura
Outubro



RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Ubi Soft
Acção / Plataformas
Outubro



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Capcom
Acção
Fim do ano



SEGA SOCCER SLAM

Sega
Desporto
Maio



RAYMAN RUSH

Ubi Soft
Plataformas
Junho



RIDGE RACER LATEST VERSION

Namco
Corridas
Fim do ano



SHREK

TDK Mediactive
Acção
Fim do ano



RED CARD 2003

Midway
Desporto
Maio



ROBOTECH

TDK Mediactive
Acção
Fim do ano



SKIES OF ARCADIA

Sega
RPG
Fim do ano



RESIDENT EVIL

Capcom
Acção
Maio



ROCKET POWER

THQ
Acção
Fim do ano



SMUGGLER'S RUN 2

Destination Software
Acção
Julho



RESIDENT EVIL 0

Capcom
Acção
Outubro



ROGUE SPEAR

Ubi Soft
Acção
Fim do ano



SOUL CALIBUR II

Namco
Beat'em up
Fim do ano





NINTENDO
GAMECUBE™

SPIDERMAN

Activision
Acção
Maio



SPONGEBOB SQUAREPANTS

THQ
Acção
Fim do ano



SPY HUNTER

Midway
Acção
Maio



STAR FOX ADVENTURES: DINOSAUR PLANET

Nintendo
Aventura
Junho



TARZAN FREERIDE

Desporto
THQ
A anunciar



TETRIS WORLDS

THQ
Puzzle
Fim do ano



THE FANTASTIC FOUR

Activision
Acção
Fim do ano



THE MATRIX

Interplay
Acção
Fim do ano



THE POWERPUFF GIRLS

BAM! Entertainment
Acção
Fim do ano



THE SCORPION KING

Universal Interactive
Acção
Fim do ano



TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Activision
Acção
Fim do ano



TOO HUMAN

Nintendo
Acção
Fim do ano



TOP GUN: COMBAT ZONES

Titus
Acção
Julho



TOXIC GRIND

THQ
Desporto
Fim do ano



TUROK EVOLUTION

Acclaim
Acção / FPS
Agosto



ULTIMATE FIGHTING CHAMP: THROWDOWN

Crave Entertainment
Beat'em up
Fim do ano



VEXX

Acclaim
Plataformas
Setembro



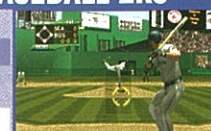
VIRTUA STRIKER3 VER. 2002

Sega
Desporto
Fim do ano



WORLD SERIES BASEBALL 2K3

Sega
Desporto
Fim do ano



WORMS BLAST

Ubi Soft
Puzzle
Fim do ano



WWF WRESTLEMANIA 2002

THQ
Beat'em up
Junho



WWF WRESTLEMANIA X8

THQ
Beat'em up
Junho



X-MEN NEXT DIMENSION

Activision
Beat'em up
Setembro



XIII

Ubi Soft
Acção / FPS
Fim do ano



ZOOCUBE

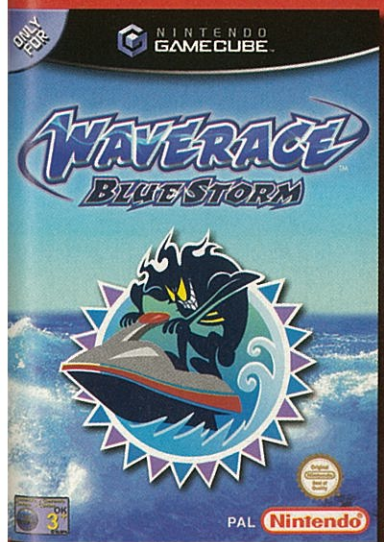
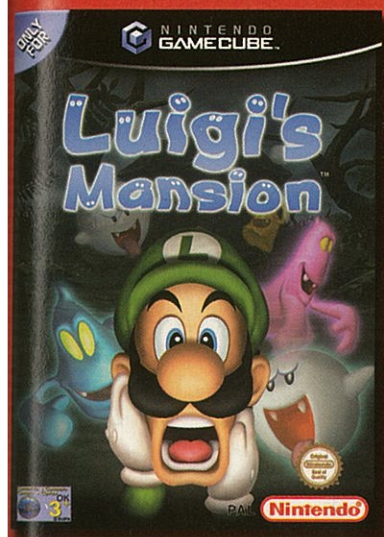
Acclaim
Puzzle
Fim do ano





NINTENDO
GAMECUBE™

Ganhe 1 GameCube com 2 jogos



Envie a frase até 15 de Maio para:

Revista BGamer Passatempo GameCube

R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy

1900-825 Lisboa

Para se habilitar a ganhar

1 GameCube com os jogos

**Luigi's Mansion e Wave Race Blue Storm,
escreva uma frase sobre a GameCube.**



INFO

WARHAMMER ONLINE

DATA DE SAÍDA

Fim do ano

EDITORA

Games Workshop

SITE

www.warhammeronline.com

SITES RECOMENDADOS

www.games-workshop.com

www.stormphoenix.net



WARHAMMER ONLINE

Viver num mundo de guerra

Praticamente todos os amantes de RPGs de tabuleiro ouviram falar, de uma forma ou de outra, das batalhas de miniaturas em larga escala criadas pela Games Workshop, de entre as quais Warhammer é sem dúvida a mais conhecida.

Estes dois universos têm vindo a desenvolver-se praticamente em paralelo durante os últimos tempos, principalmente devido à junção de diversas companhias e também dos próprios locais de jogo, como é exemplo a Devir Arena, onde encontramos um pouco de tudo, desde jogos de cartas até complexas aventuras e campanhas.

É neste universo de alta fantasia, palco de tantas batalhas extraordinárias entre as mais diversas facções, que se encontra agora a ser projectado um ambicioso RPG "online" que irá representar em maior detalhe todo o mundo que se aprende a conhecer através das miniaturas.

Apesar de seguir uma abordagem muito típica a este género, não sendo de forma alguma um jogo de batalhas de exércitos, *Warhammer Online* pretende ir buscar como trunfo principal a própria riqueza que encontramos no jogo de tabuleiro, a variedade das raças, das regiões, de objectivos e de sociedades, lançando o jogador

para um mundo vivo e em plena actividade.

A multiplicidade de raças que podemos escolher para formar a nossa personagem não servirá apenas para alterar as estatísticas das nossas habilidades e poderes, mas também para nos lançar numa cultura muito própria a cada raça, que os criadores esperam que cada jogador saiba seguir de forma a contribuir para um mundo extremamente heterogêneo e extraordinariamente credível.

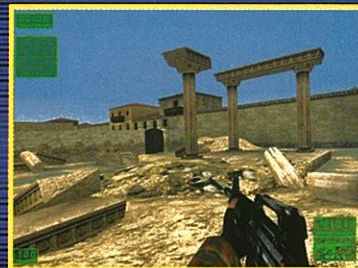
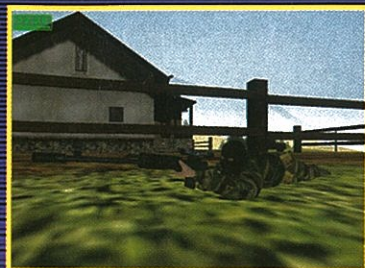
O principal foco do jogo encontra-se em assegurar esta representação cuidada do universo da Games Workshop a todos os níveis. O grafismo, por exemplo, servirá para ilustrar alguns dos pormenores mais característicos de cada raça, como a sua forma de caminhar, as posições mais utilizadas em combate ou mesmo os modos de estar, para além da evidente construção facial e corporal inerente a cada espécie existente. A aplicação de todas as variáveis que podem surgir neste campo, principalmente com as diversas profissões que se vão encontrar à disposição do

jogador vão estar a cargo de um poderoso motor gráfico, que promete tecer maravilhas em frente aos nossos olhos.

O principal trunfo em matéria de jogabilidade surge a nível da imensidão do mundo que vai ser transportado para esta produção virtual. Praticamente todas as regiões vão estar presentes, desde o coração do Império até às mais longínquas moradas dos Elfos e Anões ou até mesmo às escuras terras dos Orcs e outras misteriosas criaturas. Aquando do lançamento inicial poderá não estar disponível toda esta extensão de terra, que será depois expandida periodicamente, à semelhança do universo de *Everquest*.

A ideia está lançada, e apresenta sem dúvida um excelente potencial, se vier a ser concretizada da melhor maneira. Por agora, enquanto não nos começam a chegar resultados, temos ainda muito que esperar, pois ainda falta um bom bocado até à chegada da primeira beta jogável.





INFO

TEAM FACTOR

DATA DE SAÍDA

Junho

EDITORA

Singularity Software

SITE

www.teamfactor.co.uk

SITES RECOMENDADOS

www.7ix.com

www.war-fighter.com



TEAM FACTOR

Ventos de mudança

Com a popularidade alcançada por diversos FPS "online" orientados para o jogo em equipa, vários são os grupos de desenvolvimento que começam a apostar em títulos deste género. Team Factor é uma das ideias mais promissoras neste campo.

Pegando em muitas das ideias deixadas em produções como *Rainbow Six* ou *Counter-Strike*, a principal aposta de *Team Factor*, para além da introdução de um novo e poderoso motor gráfico, é explorar novas ideias e

elementos de jogo que nunca foram pensados para anteriores títulos do género. A principal inovação já anunciada e explicada surge no chamado "factor RPG". Este factor permite ao jogador evoluir a sua personagem ao longo das diversas batalhas que trava com a sua equipa, permitindo-lhe adquirir novas habilidades e melhorar as suas capacidades e potencial para futuras escaramuças, com base em quatro classes iniciais que temos à nossa escolha. Começando como soldado, atirador, espião ou especialista, podemos levar a nossa personagem a tornar-se

um "demónio" do campo de batalha.

Outra inovação surge na possibilidade de escolhermos entre três equipas diferentes, forças da NATO, forças russas e forças independentes (Israel, China, etc.). Normalmente neste tipo de jogos apenas surgem confrontos entre duas equipas, pelo que a introdução de uma terceira força vai levar sem dúvida ao aparecimento de novas estratégias. Um título a aguardar com expectativa dentro de algum tempo.



INFO

EVERQUEST PLANES OF POWER

DATA DE SAÍDA

Setembro

EDITORA

Sony Online Entertainment

SITE

http://everquest.station.sony.com

SITES RECOMENDADOS

http://legends.everquest.station.sony.com

www.eqrpg.com



EVERQUEST PLANES OF POWER

História interminável

Ecada vez com mais fervor que a Sony procura expandir o universo do mais famoso RPG "online" dos últimos tempos. Desta feita, finalmente foi tomada a decisão de criar uma linha de história mais coesa, ligando todas as áreas do mundo numa gigantesca demanda. Um projecto interessante.

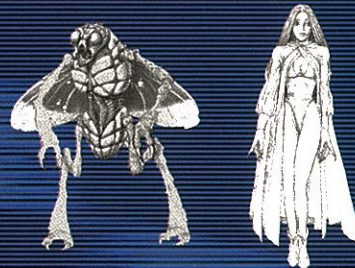
De facto, já era chegada a altura da saga de *Everquest* começar a apontar numa direcção

mais concreta, visto que apesar de todas as melhorias, inovações e restantes expansões, muitos dos jogadores começavam já a faltar-se um pouco do papel relativamente pouco importante que de facto tinham na evolução da história do mundo.

Contudo, desta vez a Sony parece mesmo decidida em dar um rumo concreto a *Everquest*, e esta expansão parece particularmente orientada para preparar os jogadores para a evolução final de *Everquest*. Nesta última expansão, as

personagens vão poder desenvolver-se mais do que nunca, com novas habilidades e equipamento, para testar nas 18 novas áreas de jogo particularmente construídas para uma acção mais baseada na cooperação com outros jogadores.

Apesar de tanto tempo passado do lançamento da primeira versão deste título, a Sony consegue manter o mesmo espírito de dinâmica que sempre agradou aos fãs de *Everquest*. Uma produção a acompanhar com muito interesse.



NOTÍCIAS ONLINE

Lembram-se da olhadela que deitámos a *Lineage*, o mais recente e bem sucedido projecto de Lord British? Pois bem, a sequência já se encontra bem quente na forja, a ganhar forma para se tornar em mais uma grande produção. Daremos mais notícias assim que as tivermos.

O famosíssimo mundo *Everquest* da Sony, tornou-se tão lucrativo na comunidade virtual que já foi aprovada a ideia para transformar este universo num RPG clássico de papel e caneta. A aguardar com bastante curiosidade.

Um projecto bastante ambicioso, de nome *Project Anthrotopia*, começa a ganhar forma na mente da MindArk. Aparentemente, querem lançar para o mercado um RPG "online" onde o jogador terá de comprar o melhor equipamento com dinheiro real. Nada está confirmado, mas podemos dizer com alguma certeza que não será muito procurado em terras lusitanas.

Mais um RPG "online" bastante jovem foi lançado muito recentemente pela Tannhauser Gate. *Mimesis Online* é o seu nome e, à semelhança de *Asheron's Call*, o seu objectivo é contar uma história a nível global com todos os jogadores como participantes. Uma boa alternativa para quem quiser experimentar, disponível facilmente em www.mimesisonline.com.

MODS

INFO

TACTICAL OPS

DATA DE SAÍDA

Já disponível

EDITORA

Kamehan Studios

SITE

www.tactical-ops.io

SITES RECOMENDADOS

www.tactical-ops-art.iwarp.com

<http://briefing-room.net>



TACTICAL OPS

Um Counter-Strike para UT

A pesar da fama do famoso CS para *Half-Life* e de todos os fãs e louvores que conseguiu no mundo inteiro, este MOD não é o único a abordar a temática do terrorismo como base para um jogo de acção.



Também para UT encontramos uma modificação de qualidade bastante semelhante, considerada até melhor por certos aficcionados.

Na base, a ideia é a mesma. Sendo um MOD multiplayer centrado no jogo em equipa, em cada turno existem uma série de objectivos a ser cumpridos por ambas as equipas, que podem variar desde a simples colocação ou desarmamento de uma bomba, até à conquista e defesa de pontos chave, ou a captura e resgate de reféns. Neste ponto, *Tactical Ops* consegue até ir mais longe em termos de variedade do que o velho *CS*, permitindo inclusive definir objectivos novos se tomarmos em mãos o trabalho de construir um novo mapa.

Em termos de grafismo, este MOD é uma

remodelação completa de UT, como seria de esperar, aproveita extraordinariamente bem o seu eficiente motor gráfico, principalmente com uma larga panóplia de texturas ricamente detalhadas e modelos bastante trabalhados e realistas. No entanto, apesar de se basear numa apresentação realista e muito actual deste tema, *Tactical Ops* está longe de ser uma simulação, nem é esse o seu propósito, pelo que a acção impera em cada mapa, fluindo muito mais como um filme do que como uma autêntica representação de um campo de batalha.

Sem dúvida uma aposta interessante para quem seja possuidor de UT.

INFO

ACTION HALF-LIFE BETA 5

DATA DE SAÍDA

Já disponível

DESENVOLVIDO POR

Akimbo Team Productions

SITE

www.action-half-life.com

SITES RECOMENDADOS

www.action-hl.co.uk

<http://ohlmd.telefragged.com>



ACTION HALF-LIFE BETA 5

Acção no seu melhor

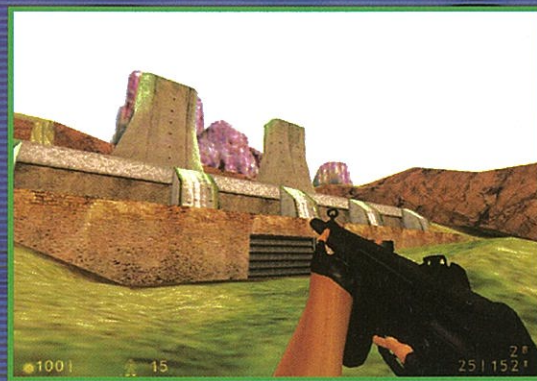
Para todos os amantes frenéticos daqueles tiroteios fantásticos que muitas vezes assistimos em filmes de acção, numa combinação de estilo, proeza física e desperdício de muitas balas, *Action Half-Life* é a mais indispensável modificação para jogar "online".

Existindo já desde os tempos do velho *Quake*, a marca Action foi uma das primeiras e mais bem sucedidas revoluções em termos de MODs, alterando completamente as ideias que na altura vingavam em *Quake*. Encontramo-nos agora no final da era *Half-Life* e ainda aqui este título continua a fazer estragos e a sofrer melhorias após melhorias.

As principais diferenças em relação aos mais normais FPS surgem de forma a fornecer a

Action Half-Life um realismo cinematográfico, ou seja, apesar de podermos sobreviver a quedas de prédios de dois andares, tratar de feridas quase instantaneamente e realizar manobras quase impossíveis, um tiro na cabeça continua a ser quase sempre fatal, e cada tiro provoca normalmente uma severa hemorragia que tem de ser rapidamente tratada.

De forma a alcançar este tipo de realismo, muitas são as acções que podemos realizar, desde trepar pequenos muros e paredes, até mergulhar para a frente ou rebolar para os lados de forma a conseguirmos esquivar-nos aos tiros dos inimigos ou até mesmo partir muito vidro



enquanto lutamos pela vitória.

Com uma grande variedade de armas à nossa disposição, um jogo de *Action Half-Life* é uma experiência sempre vivida intensamente e que só é verdadeiramente entendida depois de realmente a jogarmos.

NOTÍCIAS MODS

Para todos os alegres possuidores de *Tribes 2*, aproxima-se a passos largos a chegada de um dos mais ansiados MODs para este título, com o nome de *The Great Tribal War*. Enquanto não publicamos a análise, dirijam-se a www.planettribes.com/gtw/news.asp para notícias sobre o seu desenvolvimento.

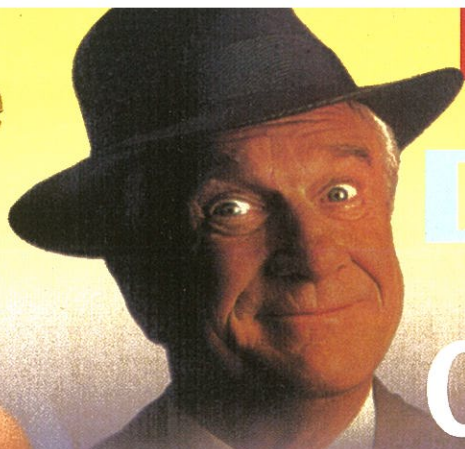
Ainda mal foi lançado o mais recente episódio da saga *Command & Conquer*, e já se encontra em produção uma das primeiras MODs para este inovador FPS. Apesar de prometer uma longa espera antes do lançamento, é bom saber que já meteram mãos à obra. É só ir a www.planetcnc.com/wrecked http para as mais recentes notícias.

Pensavam que já tinham o caso encerrado com a expansão de *Diablo II*? Nem tudo o que parece é, e novos desafios começam agora a tomar forma na pele de várias modificações que começam a surgir no horizonte para o título da Blizzard. Um dos últimos projectos é o *The Ancients*, que podem visitar em www.planetdiablo.com/ancients.

Ainda continuam interessados no velho *Total Annihilation*? Tentem reacender a chama com o fantástico MOD *Star Wars* para este excelente título. Uma abordagem diferente mas muito eficaz a um jogo de culto. É só passarem por www.planetnnihilation.com/swta e darem uma vista de olhos.

World Gate

PRODUTOS LICENCIADOS



PLAYSTATION GAME BOY DREAMCAST Xbox Ps2 GAMECUBE Pc Gba

Acessórios preferidos dos Videojogos!

ORIGINALIDADE E EVOLUÇÃO! A PRIMEIRA (E ÚNICA) MARCA PORTUGUESA DE ACESSÓRIOS PARA VIDEOJOGOS

www.worldgate.pt



ECRÃ TFT p/PS ONE
6" O MAIOR ECRÃ DE SEMPRE
€ 149,95

NOVIDADE
3 em 1 compatível
Dreamcast, PSX, PS2 e PC



Volante Diablo F1 PSX/PS2 Force feedback Realístico
& Vibração em todos os jogos de corridas
€ 124,60

NOVIDADE
3 em 1 compatível
Dreamcast, PSX, PS2 e PC



GT4 o 1º volante e único
compatível com PlayStation, PSOne, PS2 e PC
com Vibração, saída USB+25 pin,
Mostrador digital
da velocidade (KM/H)
€ 64,74



Vertical
Platform PS2
€ 6,93



Mala de Transporte Ps2
€ 19,95



pistola+Pedal c/ Vibração
 em todos os jogos, Guncon)
PSX / PS2
€ 34,81

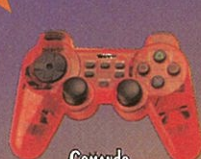


Cabo RGB SCART
c/ cabos
Audio/Guncon
€ 8,79



Adaptador p/ligar
acessórios PSX ao PC (USB)
€ 24,84

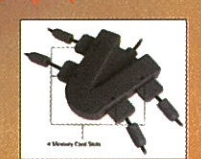
OFERTA Joystick Arcade
+ controlo remoto DVD



Comando
Dual Shock analógico
oficial WGL
€ 14,87



CARTÃO
DE
MEMÓRIA
1MB
€ 4,93



€ 34,81 **MULTI-TAP**
(Adaptador
4 jogadores) PS2

GAME BOY ADVANCE



Luz Mágica p/ GBA
€ 9,88



Lupa + Luz
p/ GBA € 9,88



Mala de
transporte/ GBA
€ 7,95



Bateria+trans. p/GBA
€ 14,95



Cabo Link
4 jogadores
p/ GBA
€ 12,95



Transformador
p/GBA
€ 9,88

Leitor DISCMAN
DVD, VCD (PAL/NTSC)
e Mp3, c/remoto
€ 149,95

Comando Standard PSX
€ 4,93



Comando Dual Shock PS2
Bateria e D-Pad, sensor de pressão
€ 24,84



C. Memória
4MB (800 Bytes)
p/ Dreamcast
€ 24,84



Adaptador p/ligar acessórios da PSX
e PC na Dreamcast (teclado, volante,
dual shock, etc.) € 24,84



Comando Duplo
Analógico PC USB
€ 34,81



Controlo Remoto
infravermelhos DVD
inclui Porta "Pass Thru"
€ 19,86



OFERTA Vertical Stand



Thunder
Vibration Pack DC
€ 9,88



NOVO
CARTÃO
DE MEMÓRIA
PS2, 16 MB
(com compressão até 80 MB
+ 10 cartões 8 MB num só)
CONTACTE-NOS!

VGA BOX DREAMCAST
€ 19,86
Cabo ANTENA RF Auto-Switch
PSX/PS2
€ 9,88

NOVO
Adaptador externo Universal
Action Replay
PSX, PS2, PS ONE,
permite jogar
todos os jogos importados,
USA, JAP, etc.
Tempos e vídeos infinitos e outros.
DESDE... € 39,95

NOVIDADE
DVD REGION FREE PS2
Adaptador externo universal, que
permite ler filmes DVD de todas as
regiões (de 1 a 6, PAL-NTSC)
TRANSFORME A SUA PS2 NUM LEITOR
DVD multi-regiões. CONTACTE-NOS!

NOVO
CARTÃO
DE MEMÓRIA
PS2, 16 MB
(com compressão até 80 MB
+ 10 cartões 8 MB num só)
CONTACTE-NOS!

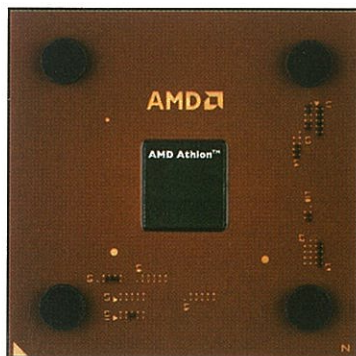
Torres de Lisboa - R. Tomás da Fonseca, torre G - 1600 LISBOA
E MUITOS OUTROS PRODUTOS DISPONÍVEIS!

CONTACTE-NOS: Tel. 21 723 07 17 Fax 21 723 06 75 ENVIAMOS Á COBRANÇA NO MESMO DIA PARA TODO O PAÍS

Já aí está a Xbox. E com a chegada desta nova consola, novos produtos é algo que não vai faltar. Muitos deles vão ser semelhantes, ou quase iguais, aos que já conhecemos para a PS2, já que as grandes marcas aproveitam para rentabilizar a tecnologia existente. Só daqui a algum tempo é que vamos poder ver produtos que realmente marcam a diferença no mundo dos acessórios para consolas. Mas, por enquanto, a BGamer vai estando a par dos novos lançamentos.

Para quem segue a secção de "hardware" da BGamer com atenção, vai saltar à vista a falta de uma página, já que para este mês tivemos de passar de quatro para três. Isto não quer dizer que estamos a baixar a guarda ou que não continuamos a apostar neste segmento de produtos. O que acontece é que não temos mãos a medir no que diz respeito à informação que nos vai chegando, e nem sempre temos as páginas suficientes para falar de tudo o que queremos. Em certas alturas há que seleccionar o que é realmente prioritário e que julgamos ser do interesse dos leitores. A aposta na secção de "hardware" continua. E pela quantidade de cartas que nos continua a chegar todos os meses, dá-nos alguma segurança de estarmos no caminho certo.

JOÃO VITÓRIA



PLATAFORMA

PC

FABRICANTE

3D Informática

SITE

www.3dinformatica.com

PVP

1 636,65 €



AMPLA AMD XP 2000+ AMPLAMENTE SUBJECTIVO

As conversas entre "gamers" sobre as suas opções no que diz respeito ao computador pessoal, para além de serem frequentes, são o mais caricatas possível. "Cada cor seu paladar" é uma expressão que retrata bem o estado da nação informática. Não há duas opiniões completamente iguais em relação ao "hardware" escolhido.

ESPECIFICAÇÕES

Caixa Miditower Elevation 300W
Monitor 17" Samtron 76DF
Processador AMD XP 2000+
Motherboard Asus P4B-266E
GeForce 2 MX 400 TV-OUT (on-board)
Memória DDR 256
Disco IBM 40Gb ATA 100 7200 rpm
Drive 3.5" 1.44Mb
CD-RW LG 32x10x40
DVD Toshiba 16x
Placa de Som SB Live 5.1
Colunas TEAC PowerMax 1500
Teclado BTC PS/2
Modem Interno Tekom 56k (oferta)

A minha escolha pessoal de "hardware" para o PC lá de casa, pode ser um bocadinho diferente do que o típico "gamer" poderia esperar encontrar. É óbvio que tenho sempre em atenção que o meu PC tem de conseguir correr os mais recentes jogos, quer por motivos profissionais, quer pelo meu interesse pessoal por "First Person Shooters". Mas se encarasse o meu PC como simplesmente uma máquina de jogos optava por uma consola que tivesse os jogos da minha preferência e teria de ter dois periféricos fundamentais: o teclado e o rato. O PC tem de me dar algo mais do que umas horas de puro entretenimento. Assim sendo, vou então "descascar" o PC que proponho para este mês segundo os meus padrões, que poderão ser para alguns um pouco diferentes.

Tenho à minha frente trezentos e qualquer coisa "contos", falando em dinheiro do século passado, de equipamento. É uma soma considerável, que vamos querer que se estique ao máximo quando traduzida em maquinaria. Começando pelo equipamento que produz o resultado final temos uma GeForce 2 MX 400 com TV-OUT (on-board) e um Samtron de 17". Esta GeForce não é uma má placa, mas já nem a posso considerar um produto de gama média, tendo em atenção a oferta existente e que é um dos componentes fundamentais para um "gamer" digno desse nome. O Samtron de 17" continua a ser uma boa escolha dada a "performance" e o preço, se bem que já estava na altura de monitores de "19" serem o "standard".

Espaço em disco, o eterno drama. Esta configuração tem um disco de 40 Gb - que já é satisfatório - da IBM,

que é uma garantia de qualidade. Em relação a discos confesso que sou esquisito quanto à marca, já que recentemente tive alguns dissabores. Mas pela actual diferença de preços um disco de 60Gb vale bem a pena. 256 Mb de memória DDR cumprem o objectivo, mas mais uma vez os 512 Mb seriam bem vindos. Placa de som e colunas são também componentes cada vez mais importantes, e nesta configuração não ficamos mal servidos. Tudo isto tem como motor um AMD XP 2000+, que continua a ser uma boa escolha para fazer frente aos preços que a Intel nos sujeita, se queremos estar na crista da onda. A board Asus vai pelo mesmo caminho.

Para manipularmos toda esta tecnologia temos o tradicional rato e teclado ... com fios. Para quem seja "old school" continua a ser uma escolha válida. Nos tempos que correm, e por motivos pessoais, preferia qualquer coisa que me desse mais liberdade. Completando tudo isto temos um "modem" 56k de oferta que sabe sempre bem. Mas para um "gamer" é importante a placa de rede, porque jogos com a vertente LAN são cada vez em maior quantidade e qualidade. Os extras, que começam a ser obrigatórios, são muito bem vindos. Falo do CD-RW e do DVD.

Ao que parece pintei um quadro muito negro. Mas como disse no início, um PC não pode ser exclusivamente uma máquina de jogos para uma grande fatia dos utilizadores. É uma máquina válida dependendo da utilização. Mas tenho quase a certeza que pela mesma quantia que teria de despende, fazia melhor. E de certeza completamente diferente.

PLATAFORMA

PC

FABRICANTE

Logitech

SITE

www.logitech.com

PVP

314,90 €

LOGITECH Z-560

THX

Potência e versatilidade, são as duas primeiras palavras que nos ocorrem aquando da primeira audição com as novas colunas da Logitech. Isto depois de termos descansado de transportar o peso monstro que é a caixa.



Já lá vai o tempo das colunas feias para PC, que não serviam para mais nada do que passar umas horas a jogar. Nesta altura do campeonato, com a quantidade de leitores de DVD e consolas nos lares portugueses, queremos mais do que simplesmente umas colunas para ouvir umas bandas sonoras manhosas, o barulho do jogo, pois os próprios jogos estão cada vez mais sofisticados no que diz respeito ao som. Começa a ser importante também a estética das colunas, já que neste novo figurino queremos ter as colunas em exposição na sala para nos deliciarmos a ver (e ouvir) DVDs. Impressionar os amigos também marca pontos. E nisto não há nada a apontar à Logitech na concepção destas colunas.

400 watts de potência é algo impressionante, que pode também dar azo a vizinhos pouco satisfeitos. Certificado com THX, este sistema "surround 4.1" é uma excelente escolha para qualquer uso. Quatro satélites com 53W e um "subwoofer" de madeira com 188W são mais do que suficientes para a

**NOTÍCIAS**

É impossível não se andar na Internet à procura de informação. Dentro de pouco tempo, o acesso aos sites vai ser mais rápido, já que está aí a chegar um novo "standard" de imagens: JPEG200. Com a mesma qualidade de imagem, vamos poder ter acesso a ficheiros mais pequenos. Visitem www.jpeg.org, para detalhes mais técnicos.



Para quem gosta de estar em contacto permanente com os amigos enquanto está sentado no PC, uma das escolhas mais óbvias de "software" de "chat" será o ICQ. Já está disponível para "download" a nova versão (2002a Beta Build #3722) em www.mirabilis.com.

A velocidade de processadores é a grande guerra entre Intel e AMD. O novo processador de 2.4 Ghz da Intel já foi anunciado, o que é o suficiente para pressionar a AMD na corrida contra o tempo, que é estar sempre na linha da frente no que diz respeito a processadores. A Intel parece apostar em fazer aumentos de 200 Mhz cada vez que lança um processador.



O aquecimento dos PCs, e em particular dos processadores é uma preocupação constante. Para quem esteja interessado em contornar este tipo de problemas, vale a pena dar um olhinho em www.procooling.com. Todas as técnicas de arrefecimento estão em análise, e estão sujeitas a debate.

Há quem não esteja satisfeito com o Windows, ou que queira expandir os seus conhecimentos com o Linux. Fica aqui mais uma sugestão para começarem a aprender mais qualquer coisa, que consiste em dar um saltinho até www.linuxplanet.com.

**PLATAFORMA**

Game Boy Advance

FABRICANTE

Thrustmaster

SITE

www.thrustmaster.com

PVP

9,70 €

THRUSTMASTER FM RADIO PARA GBA

Há uns tempos atrás vi um aparelho que se ligava a um "palmtop" e que o transformava num telemóvel. E depois de ter testado este produto, tudo leva a crer que este tipo de "add-ons" serão muito mais frequentes. Basta colocar uma pequena peça de plástico, com as entranhas à mostra, no GBA e passamos a ter também um rádio FM. E para não andarmos a incomodar todos aqueles que estão ao nosso lado temos uns auscultadores, que serão muito úteis também para os jogos. Mais uma modernice que aumenta as capacidades do GBA para além dos jogos. Haja dinheiro para pilhas.

**PLATAFORMA**

Xbox

FABRICANTE

Thrustmaster

SITE

www.thrustmaster.com

PVP

46,70 €

TOP GUN FOX 2 PRO FLIGHT STICK PARA XBOX

Nova consola no mercado dá sempre direito a novos produtos. A Thrustmaster está sempre atenta, e faz questão de disponibilizar grandes produtos em tempo útil. O "joystick" é visualmente uma peça que não envergonha ninguém, tem um aspecto que se enquadra perfeitamente com a estética e esquema de cores da Xbox. Acabamentos de qualidade, com a habitual "parafernália" de botões são completos por três configurações base para os botões, que podemos alterar a nosso belo prazer.



PLATAFORMA

Xbox

FABRICANTE

Logitech

SITE

www.thrustmaster.com

PVP

80,90 €

360 MODENA RACING WHEEL PARA XBOX

A semelhança do que nos viemos a habituar nos volantes Thrustmaster para a PS2 e para PC, esta versão para Xbox não falha em nada, nem mesmo no cavallinho que tanto gostaríamos de ver no volante. Volante e conjunto de pedais separado, seis botões programáveis, vibração e sensibilidade do volante ajustáveis e dois motores internos para sentir toda a dureza do traçado são características com as quais já não podemos viver. De novidade há a assinalar o novo "design" que permite jogar com o volante no colo, confortavelmente instalado no sofá, para além da possibilidade de fixarmos o volante a uma mesa.



Q&A

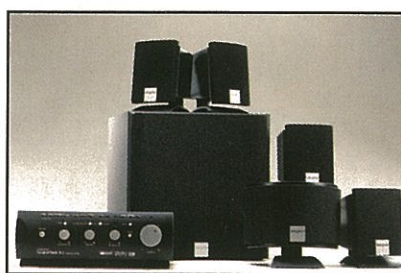
Tenho um Pentium II a 400Mhz (eu sei que é um pouco antigo), com 256 de RAM e uma placa gráfica GeForce 2 MX 200. Será que me podem dizer algo para melhorar? Estou a pensar em comprar uma "motherboard Pentium 4" com o respectivo processador. Podem-me aconselhar algum tendo em conta o preço (mais ou menos 350 euros). Uma dúvida: posso meter memória SDRAM?

Sérgio Alves – Email

BG - Começando pelo que está a ponderar adquirir, pode optar por um processador entre os 1.6 e os 1.8 Ghz. Para um processador mais rápido, terá muito provavelmente de optar por um AMD para respeitar o preço que propõe. Mais RAM é sempre uma boa solução, já que os preços continuam bons. Quanto à sua dúvida sobre as memórias, desde que a "motherboard" aceite, até pode tentar encaixar "memory cards" de consola. É óbvio que estou a ser sarcástico, mas o que tem de ter em atenção é, que as memórias mais rápidas vão alinhar pelas mais lentas. A GeForce que tem também está a ficar mais desactualizada. Nos dois últimos números analisamos as mais recentes. Agora é tudo uma questão de disponibilidade financeira.

Tenho uma motherboard VIA ATX APOLLO PRO 133, um Pentium III 650, 192 MB Ram, disco 10gb e uma Geforce2 Titanium. Gostava que me ajudassem pois estou DESESPERADO!! A Geforce não tem correspondido ao que eu pensava, por exemplo, faço apenas 4000 3dmarks no 3DMARK 2000 e faço 1976 no 3DMARK 2001. Não acham que é muito pouco? Já fiz o "download" dos novos "drivers 4 in 1" para a "motherboard" e também para a Geforce. Porque será que faço tão poucos pontos no 3DMARK? E isso nota-se nos jogos pois todos me correm mal. Obrigado e até à próxima...!!!!!!

Elio Fernandes – Email



BG - Os "benchmarks" são sempre muito subjectivos. O que interessa é a "performance" da máquina. Se não está contente com o desempenho, então está na altura de um "upgrade". Não tem uma máquina muito desactualizada. A memória RAM é satisfatória, mas talvez o processador já seja um tanto ou quanto lento. O que me preocupa mais no seu caso é o disco. Para além de pouca capacidade de armazenamento pode ter um disco que seja lento, e talvez isso lhe esteja a fazer arrastar tudo o resto. Não se consuma com as pontuações gerais de um "software" de "benchmark". Pense mais em aspectos individuais, e tente perceber que os componentes podem aumentar a "performance" global do PC.

Tenho um Pentium III 500, 320 MB Ram, 8 GB de disco e o Windows 98. Comprei uma placa gráfica Hercules 3D Prophet 4500 com "tv out", e depois de instalar a placa, mesmo com as "drivers" actualizadas tiradas da "Net", não funcionou, os gráficos não ficavam bons. Aham que é do Windows? Qual o Windows que me aconselham? Será que a placa não é compatível com a "motherboard"? Eu experimentei no PC de um amigo que tinha o Windows Me instalado, e a placa deu muito bem. Qual é o problema?

Pedro Cabrita – E-mail

BG - O sistema operativo a adoptar é sempre uma guerra. Numa edição anterior aconselhei o Windows 2000. Toda a rapaziada da BGamer continua a usar o Windows 98, e é sem dúvida a grande referência para os "gamers". O que acontece no seu caso específico é interessante, e demonstra que o 98 pode estar ultrapassado em alguns aspectos. Embora o Windows Me seja na minha opinião o pior sistema Windows que já vi, consegue trabalhar melhor com essa placa que o 98. O que acontece é que alguns fabricantes já

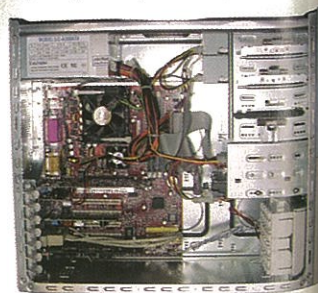
começam a não ter "drivers" decentes para sistemas mais antigos, e é nisso que o Windows 98 se está a tornar.



Sou um leitor assíduo da vossa revista! Como confio na vossa opinião, queria que me ajudassem a escolher uma placa gráfica para o meu PC. Eu tenho uma GeForce2, mas quando tento actualizar as "drives" dá-me sempre problemas, visto não ter o contacto do fabricante. Portanto, prefiro optar por uma placa de marca! Os cinquenta euros que se dão a mais, compensam. Mas estou indeciso. Como só quero jogos e jogos (e jogos) gostava que me dissessem se optariam por uma GeForce 3 Titanium 200 ou devo esperar pelas GeForce 4? De preferência por menos de 250 euros... Tenho um Thunderbird a 1300 com 196 Mb de Ram, e também gostava de saber se vale a pena a memória ddr, ou a PC800. Continuem com o bom trabalho! Abraços,

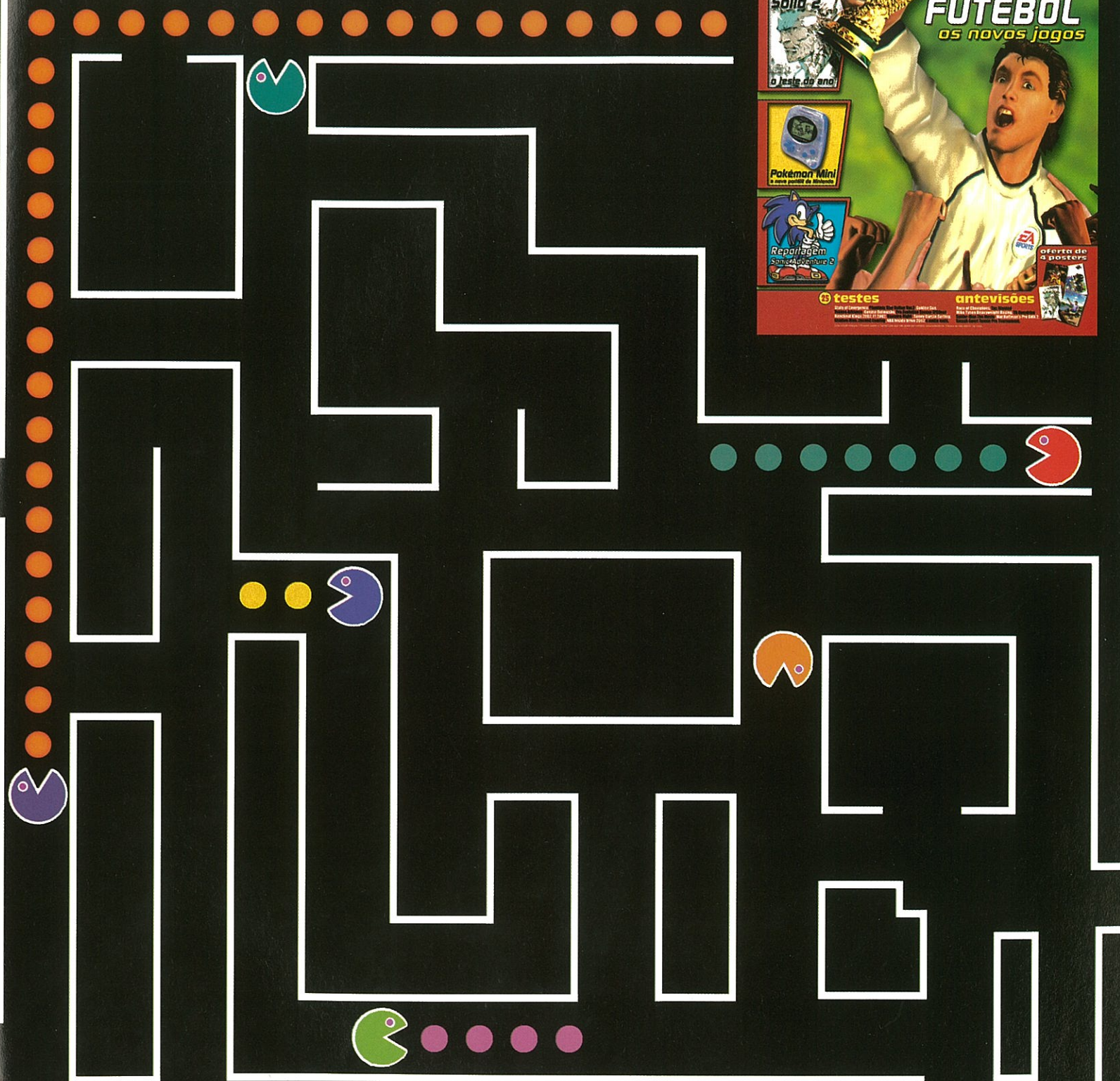
Filipe Semedo – Email

BG - Quando temos problemas com o equipamento, mesmo depois de termos as "drivers" mais recentes, não há nada como contactar o fabricante. No caso da Creative vá a <http://pt.europe.creative.com> e pode colocar todas as suas questões mais técnicas. A semelhança da Creative, a maioria das marcas de referência são sempre rápidas e prestáveis a tentar solucionar esse tipo de questões. 250 Euros não é um orçamento por aí além, e por isso a GeForce 3 Titanium 200 é a melhor escolha. Quanto a memória, os RIMM PC800 são mais rápidos, mas também mais caros.



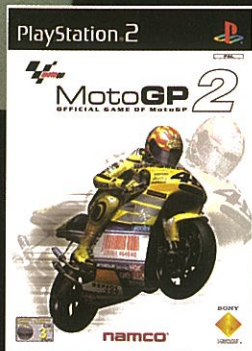
SCORE 1230

LEVEL 17



Procura a tua Revista nas Bancas
e devora-a!

António Martins. 31 anos.
Estafeta desde 1991.



namco



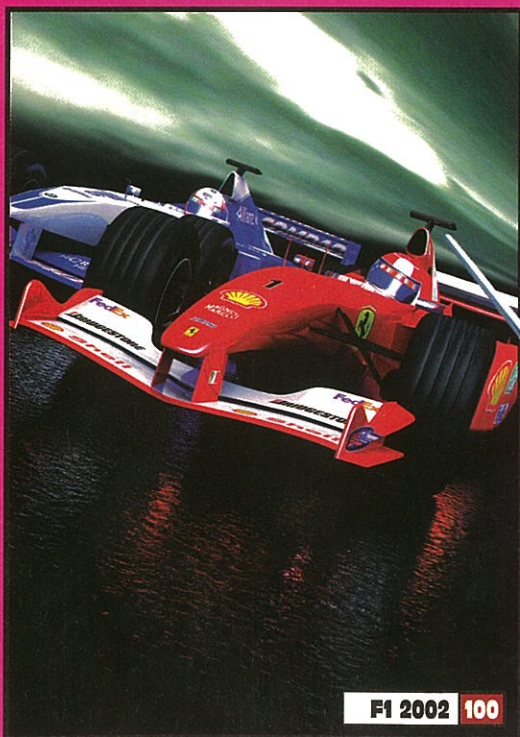
PlayStation 2

O OUTRO LADO





Medal Of Honor: Frontline 96



F1 2002 100



Dynasty Warriors 3 99

Antevisão

Medal Of Honor: Frontline	96
Smash Court Tennis Pro Tournament	94

Análise

Deus Ex	104
Dynasty Warriors 3	99
F1 2002	100
Phantasy Star Online V2	102
State of Emergency	98
Virtua Fighter 4	103



Virtua Fighter 4 103

PONTUAÇÃO

00 a 24

Os títulos que recebem esta pontuação dificilmente poderão ser considerados jogos. São autênticos casos perdidos, com péssimos gráficos, som, jogabilidade ou história. A evitar.

25 a 49

Um pouco melhores do que os anteriores, até se conseguem jogar os títulos com esta pontuação. Mas existem demasiados problemas. A ideia original era provavelmente interessante, mas foi mal realizada.

50 a 69

Os jogos médios cabem nesta pontuação. Podem ser mesmo muito divertidos para os fãs do género, mas para os restantes jogadores são limitados. Podem até ter alguns pormenores muito bons, mas o todo não se distingue dos demais.

70 a 79

Com esta pontuação estamos já a falar de um jogo bom. Pode não ser o melhor do género, mas está bem executado e é divertido. Talvez lhe falte uma melhor realização ou mais inovação, mas vale a pena conhecê-lo.

80 a 89

Os jogos desta pontuação estão quase perfeitos, podendo vir a tornar-se clássicos dos videogames. Recomendados a qualquer jogador, apenas poderá ter falhado algum pormenor na concepção do jogo.

90 a 99

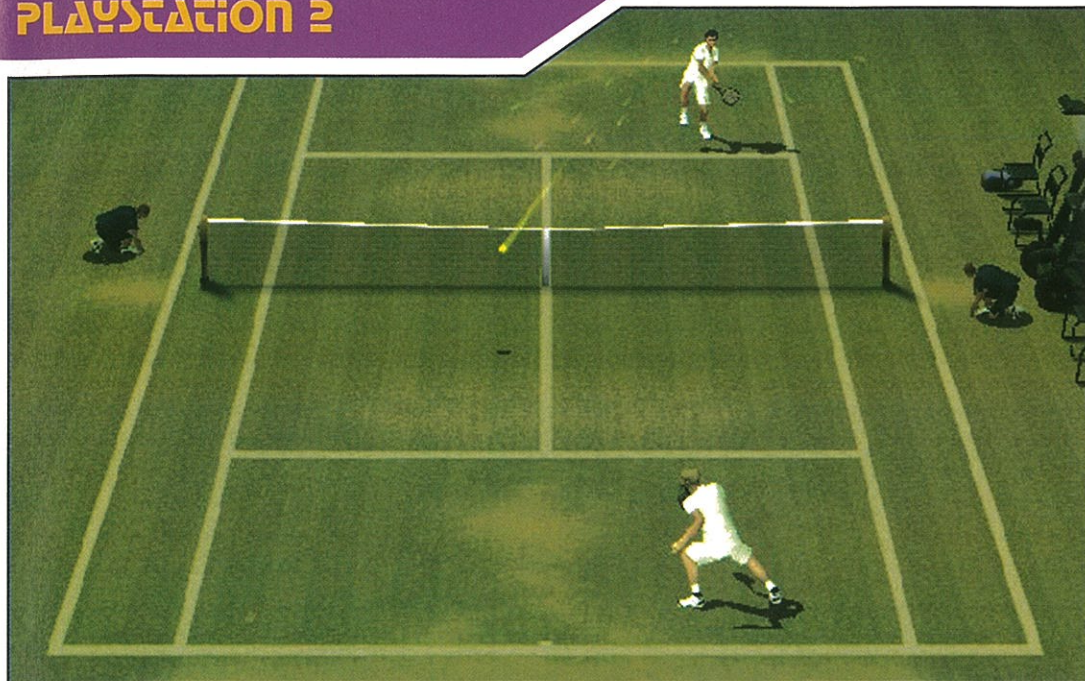
Jogos com J grande, perto da perfeição. Exemplos a seguir dentro do género, conjugando de forma brilhante vários aspectos técnicos, como gráficos, som ou jogabilidade.

100

O jogo perfeito. Marcos dos videogames, redefinem o género em que se inserem. Perfeitos em todos os aspectos técnicos, podem mesmo apontar para outras vias no futuro dos jogos.



Certos jogos distinguem-se dos demais pela qualidade que apresentam. Seja pela originalidade do tema ou da história, pela jogabilidade, pelo aspecto gráfico, ou pelo conjunto de todos estes aspectos. Mas não são muitos os exemplos de jogos deste tipo. Assim sendo, todos os meses iremos eleger alguns que consideramos especialmente bons e recomendamos. Uma tarefa difícil, mas alguém tem de a fazer.



INFO

SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

DATA DE SAÍDA

Verão

GÊNERO

Desporto

EDITORA

Namco

DESENVOLVIDO POR

Namco

SITE

www.namco.com



SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT

O sucessor de Virtua Tennis?

Enquanto a possibilidade de vermos uma conversão do excelente título da Sega na PS2 continua a ser apenas rumor, este Smash Court Tennis Pro Tournament da Namco promete preencher esse espaço.

A inspiração para este título foi mais que óbvia, a tal ponto que nem um minuto demorou para me habituar ao esquema de jogo. A questão foi tão óbvia que até o esquema da dificuldade dos oponentes era semelhante, nomeadamente o aspecto dos dois primeiros adversários serem

demasiado fáceis e o terceiro mais difícil. Este último aspecto pesou um pouco pela negativa, pois o acréscimo de dificuldade revelou-se abrupto, demasiado repentino e brutal, havendo qualquer coisa ainda por limar na jogabilidade deste *Smash Court Tennis Pro Tournament*.

Apesar das comparações com o famoso *Virtua*

Tennis da Sega serem inevitáveis, existe no título da Namco um aspecto primordial que o diferencia, nomeadamente o número de modos de jogo que, diga-se de passagem, parecem ter uma estranha obsessão com o número quatro.

A versão "preview" deste título da Namco estava já bastante positiva, sendo um jogo a seguir com atenção

Sendo assim o "Arcade Mode" leva-nos a competir numa série de quatro jogos, podendo ser jogado a pares ou singulares e também em conjunto com amigos nossos se assim entendermos. No "Pro Tournament Mode" iremos entrar em quatro torneios completos, sendo um modo single player only, onde os mais solitários irão por certo perder mais tempo. O "Exhibition Mode" é explícito, havendo a seguir o Time Attack que tem um esquema engraçado, e onde teremos de tentar completar quatro jogos no menor espaço de tempo possível.

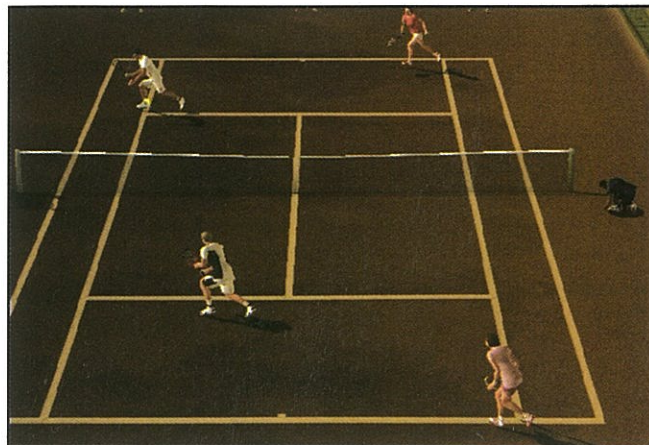
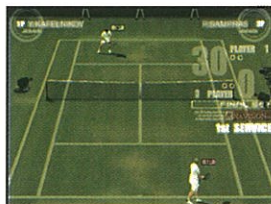
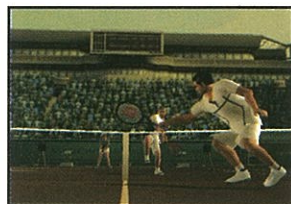
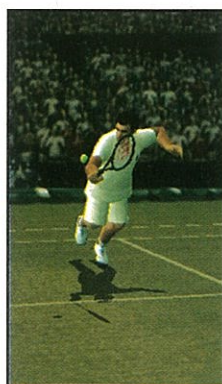
Para terminarmos os modos de jogo, o "Challenge Mode" consiste no conjunto de vários mini jogos que apresentam alguma semelhança ao que já vimos no citado título da Sega.

Todos estes modos de jogo servirão também para desbloquear os inúmeros segredos escondidos, como estádios, jogadores e por aí adiante. Quanto a estes últimos, existem 8 jogadores oficiais, nomeadamente Andre Agassi, Pete Sampras, Patrick Rafter, Yevgeny Kafelnikov, Martina Hingis, Lindsay Davenport, Monica Seles e Anna Kournikova. Além disto, os torneios também são familiares para quem conhece a modalidade, com o torneio de Wimbledon, Austrália e Estados Unidos a marcarem presença.

No fundo, apesar de termos tido acesso a uma pré-versão, as impressões deixadas por esta foram positivas, mesmo com algumas arestas a necessitarem de ser limadas, nomeadamente a jogabilidade e o aspecto algo artificial dos atletas.

Um título a seguir com muita atenção pelos fãs do género.

NUNO ALMEIDA





NINTENDO
GAMECUBE™



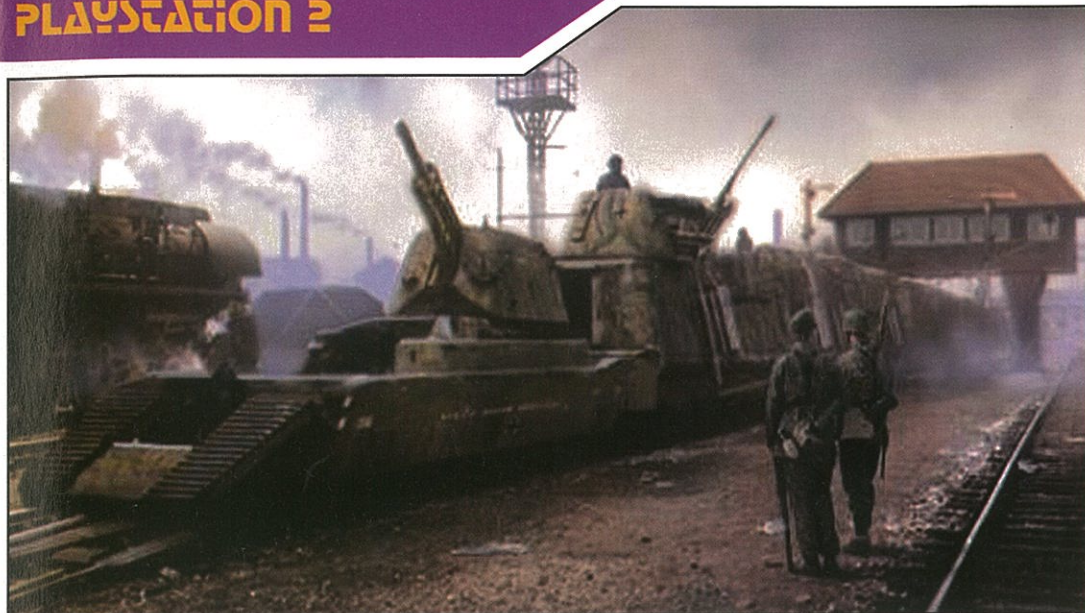
Luigi's Mansion™, Luigi's Mansion: The Game™ and Nintendo GameCube™ are trademarks of Nintendo.

Luigi's
Mansion™

Prepara-te para ter medo...
Muito medo!



Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com



INFO

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

DATA DE SAÍDA

Junho

GÉNERO

FPS / Aventura

EDITORA

EA Games

DESENVOLVIDO POR

EALA

SITE

www.electronicarts.com



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

Regresso à 2ª Guerra Mundial

A poderosa 128 bits da Sony está prestes a receber a visita de Jimmy Patterson e companhia. É o regresso do universo Medal Of Honor, desta feita num formato de nova geração.

Pois é, aqui na redacção já tivemos a oportunidade de experimentar este novo título da saga *MOH*, e ficámos com muito boa impressão.

Começando pelo aspecto gráfico que, embora ainda esteja em desenvolvimento, já consegue dar mostras do seu potencial. Assim sendo, poderemos contar com um visual excelente que retrata de forma realista o teatro hostil da Segunda Guerra Mundial.

Mais uma vez o jogador irá encarnar a personagem de Jimmy Patterson através da sua incursão por território inimigo, na tentativa de

roubar uma arma experimental das mãos dos Nazis, que pode mudar o rumo dos acontecimentos na guerra.

O estilo FPS continua bem presente, embora desta vez a nossa interacção com outras personagens seja ainda maior, não faltando contactos com as tropas aliadas ou mesmo com a população - que é apanhada quase desprevenida no meio do calor da batalha. De facto, este nível de interactividade transporta-nos para um clima de tensão, conseguindo ao mesmo tempo recriar de forma palpável o ambiente de terror que os envolvidos na guerra tiveram de suportar.

Assim poderemos contar com 15 missões que se dividem por vários níveis, tirando partido total das capacidades da consola, não só a nível de efeitos de luz, como no desempenho sonoro e na arquitectura. Todos os cenários serão em 3D, permitindo ao jogador uma abordagem altamente realista em termos de terreno por explorar, bem como na escolha de locais estratégicos para atacar os Nazis ou dar cobertura aos nossos companheiros.

**Poderemos contar
com 15 missões que
tiram partido total das
capacidades da consola**

A nível de IA também conseguimos descortinar certos pormenores que indicam, para já, algumas melhorias em termos de comportamento, não só por parte dos adversários, como nas acções levadas a cabo pela população e pelas forças aliadas.

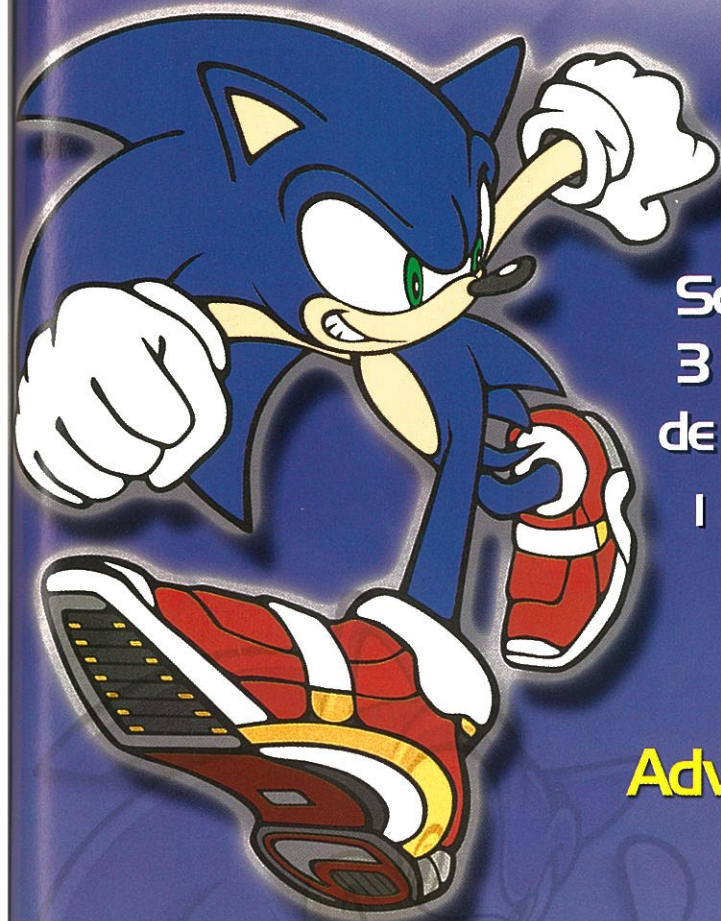
Em termos gerais, *Medal Of Honor: Frontline* já conseguiu apresentar alguns argumentos que nos deixaram verdadeiramente ansiosos pela versão final, pois esta produção da Electronic Arts pode vir a dar a credibilidade que falta aos FPSs da PlayStation 2.

PAULO SANTOS



SONIC

JÁ À VENDA!

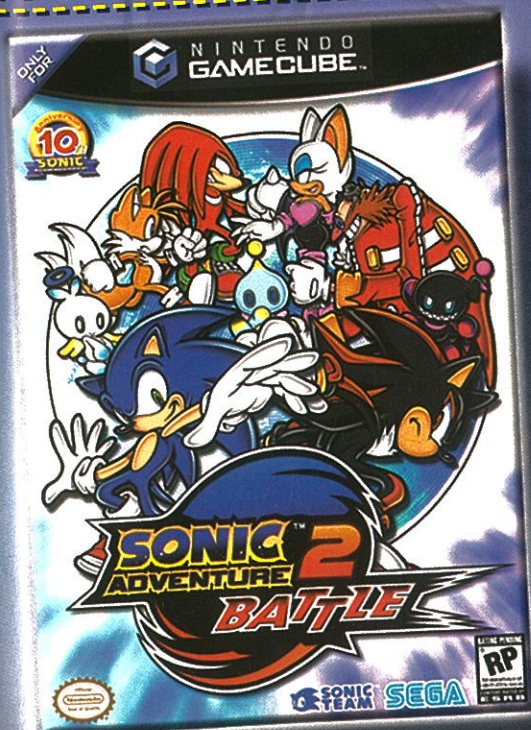


Sonic e os seus
3 amigos estão
de volta à acção!
1 a 4 Jogadores



Interacção entre Sonic
Adventure 2 Battle e Sonic Advance!

À VENDA MAIO 2002!



Sonic na sua maior
aventura
de Sempre!

Novas aventuras e
personagens!
Novos movimentos e modos
multi-jogador!
E ainda... Maior velocidade!
Joga como SONIC ou
como SHADOW!

1 a 2 jogadores



GAME BOY ADVANCE

SEGA

INFOGRADES
Iberica



INFO

STATE OF EMERGENCY

GÉNERO

Ação / Beat'em up

EDITORA

Rockstar Games

REALIZAÇÃO

VIS

SITE

www.stateofemergency.com

P.V.P. RECOMENDADO

63.90 Euros



STATE OF EMERGENCY

Revolução sem direcção

É das mãos da Rockstar Games, a software house que nos trouxe o tão famoso GTA 3, que nos chega esta nova produção da VIS.

Infelizmente, apesar das novas ideias, a qualidade deste título deixa algo a desejar.

De facto, quando pela primeira vez ouvimos falar de *State of Emergency*, esperávamos mais uma vez um jogo algo revolucionário, polémico provavelmente, mas que nos traria horas e horas de simples e viciante diversão. Quanto à polémica, sem dúvida que este trabalho da VIS o é, apresentando-se extremamente violento na apresentação do

ambiente de batalhas campais que o jogo oferece. A revolução também existe, pois é essa a própria ideia do jogo, apresentando ainda várias ideias novas a nível de visuais na PS2. O problema surge infelizmente, na jogabilidade, na estrutura de missões, em certos aspectos no próprio sistema de jogo, ou seja, esta produção falha nas suas raízes mais importantes, prometendo deixar todos os amantes de *GTA3* extremamente desiludidos com este lançamento.

Pegando no motor gráfico utilizado para animar

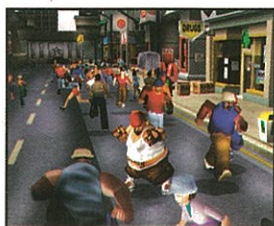
as personagens de *GTA 3*, a Vis decidiu testar os limites máximos da PS2 em termos da representação de múltiplos objectos dinâmicos no ecrã, nomeadamente, dezenas e dezenas de figuras a correrem em pânico ao longo de vários cenários. Neste aspecto, o trabalho da Vis merece ser devidamente reconhecido. É realmente impressionante assistir a tantos indivíduos em simultâneo a realizarem as mais diversas acções, com rostos e formas suficientemente distintos para formar uma população heterogénea e convincente de uma gigantesca metrópole. No meio do pânico nos cenários do jogo podemos assistir a um pouco de tudo, desde as acções da polícia para conter a revolta, até aos próprios cidadãos a roubarem as lojas ou simplesmente a fugirem em pânico.

Tudo isto porque a ideia do jogo consiste em encarnar um membro bastante activo de uma organização terrorista num futuro próximo, onde uma gigantesca corporação tomou controlo de todo um país. Lutando contra a opressão, vamos passar por vários cenários e realizar diversas missões de forma a devolver a liberdade ao povo.

No entanto, é na estrutura destas missões que a porca torce o rabo. Infelizmente, ao completarmos a primeira dezena de objectivos praticamente conhecemos já toda a variedade da jogabilidade de *State of Emergency*, desde missões de escolta até destruição maciça. E como é necessário completar quase uma trintena de missões do género por cada cenário, torna-se extremamente cansativa e repetitiva a exploração do jogo. A falta de liberdade de imprevisto que existia em *GTA* também não ajuda a suportar esta demanda, pelo que facilmente largamos o comando para ir fazer qualquer coisa mais interessante.

Para além disso, os controlos da nossa personagem estão praticamente orientados apenas para um "beat'em up" puro, com a possibilidade de recolher algum armamento, desde metralhadoras até caçadeiras, mas que aproximam este título ao género de *Fighting Force*. Em suma, um projecto que precisará de ser muito bem revisto para fazer as suas ideias inovadoras vingar, pois sem uma jogabilidade sólida, nenhum título se aguenta neste mercado hiper-competitivo.

GONÇALO LOPES



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

A dinâmica da multidão sempre presente no jogo; A brutalidade dos golpes

CONTRA

As missões aborrecidas; Pouca quantidade de cenários; Pouca liberdade

CLASSIFICAÇÃO

69



INFO

DYNASTY WARRIORS 3

GÉNERO

Ação

EDITORA

THQ

REALIZAÇÃO

Koei

SITE

www.koeigames.com

P.V.P. RECOMENDADO

64.99 Euros

DYNASTY WARRIORS 3

Todos ao molho

A série Dynasty Warriors foi responsável por uma das maiores batalhas campais da história dos videojogos. E como seria de esperar, o terceiro episódio apostou na mesma linha de brutalidade.

Os fãs de jogos de ação desmedida, totalmente inspirados nas salas de arcadas, têm em Dynasty uma referência

incontornável. Apesar de extremamente repetitivo, conseguiu oferecer um banho de sangue simplesmente genial e muito viciante, simulando na perfeição as velhas batalhas da China ancestral.

Mas se estavam à espera de grandes revoluções para o último capítulo da série,

esqueçam. O motor, criado pela Omega Force no decorrer de 1999 para a recém chegada PS2, manteve-se quase intocável, tendo sido apenas limadas algumas arestas.

Agora é possível carregar mais personagens para o mesmo ecrã de jogo, tornando mais caótico o ar que se respira. Apesar do ritmo de jogo ser bem elevado, existem algumas quebras, principalmente quando são utilizados os "combos" mais poderosos - situação inexistente no título anterior.

No que diz respeito às unidades disponíveis, também podemos encontrar algumas novidades. As mais espetaculares são as "Elephant Troops", que, como habitualmente, podem ser utilizadas pelo nosso herói e desbastam tudo o que aparece pela frente.

Uma sequela poderosa com um ritmo gritante, mas sem grandes novidades

Para as personagens de jogo, o leque foi também alargado. Estão agora disponíveis 41 guerreiros - a maioria bloqueada no início da aventura -, com características e ataques especiais amplamente diferenciados.

Das opções e modos de jogo todas as atenções estão viradas para o "multiplayer". Mesmo com o clássico "story-mode" numa versão infundável, o Vs e a cooperação são a "pièce de resistance" de Dynasty 3. O ecrã dividido retira muita profundidade ao jogo, mas aumenta simultaneamente o espectro da longevidade.

Graficamente tudo continua na mesma. As alterações são imperceptíveis e só mesmo a ultra-aglomeração dos cenários dá nas vistas.

A jogabilidade é sinónimo de simplicidade. Os "combos" são fáceis de sacar e até as mais acrobáticas movimentações são instantaneamente interiorizadas.

O sistema sonoro peca pela extrema monotonia. Todos os sons são altamente repetitivos e as músicas não conseguem captar o espírito da época - o "heavy-metal" japonês há muito que passou de moda.

Dynasty Warriors 3 trouxe um pouco mais da mesma receita, sem grandes rasgos de inspiração ou novidades. Mas felizmente, abusou dos condimentos sanguinários de que tanto gostamos.

NUNO CATARINO



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

Ação desmedida e brutalidade sem limites

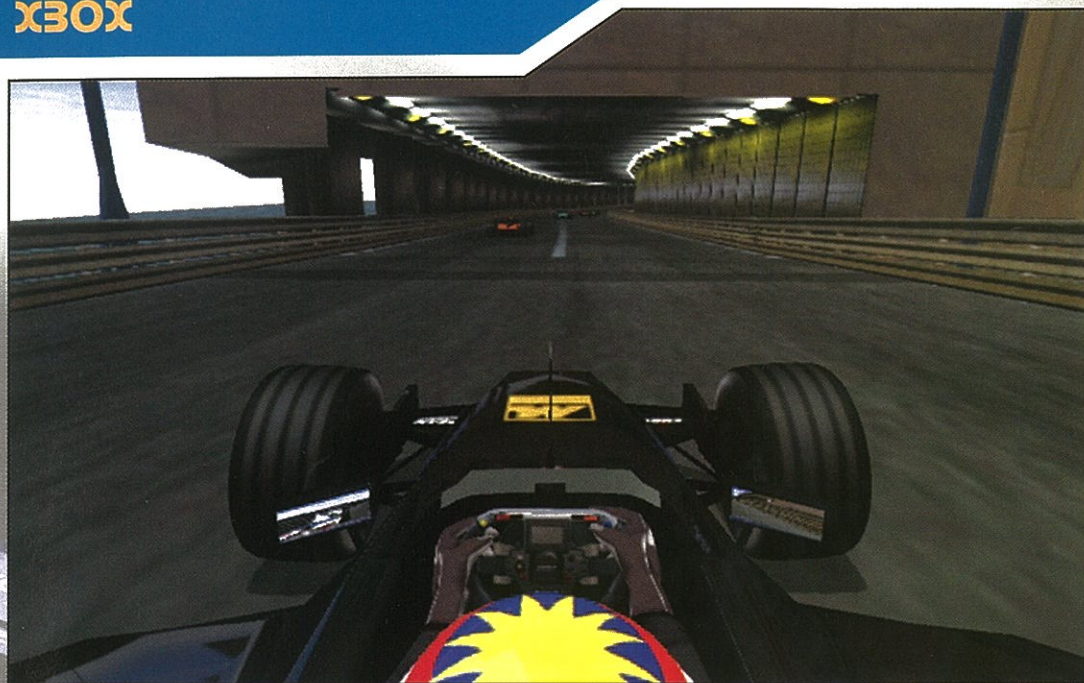
CONTRA

É um pouco mais do mesmo

CLASSIFICAÇÃO

77





INFO

F1 2002

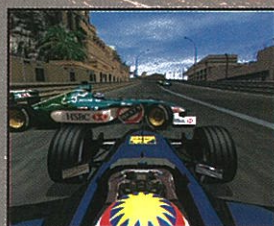
GÊNERO
Desporto

EDITORA
EA Sports

REALIZAÇÃO
EA Sports

SITE
www.easports.com

P.V.P. RECOMENDADO
69,99 Euros



F1 2002

O regresso às pistas

Com o início da temporada de Fórmula 1 a EA Sports aumenta o entusiasmo em redor da modalidade e brinda-nos com um simulador actualizado. F1 2002 estreia-se na Xbox e o veredicto final é deslumbrante.

Ora aqui está um lançamento que esperávamos com bastante ansiedade. A EA Sports garantia estar a desenvolver um simulador altamente preciso, realista e super consistente e o resultado final corresponde em pleno às expectativas geradas. F1 2002 coloca-se desta forma na frente da grelha de partida e só a chegada de Grand Prix 4 poderá causar uma reviravolta na classificação. Geoff Grammond é um génio no desenvolvimento de jogos desta

categoria, mas GP4 ainda permanece no segredo dos Deuses. Quem sairá então vencedor deste duelo? A verdade é que ninguém é campeão antecipado, mas, por enquanto, a única certeza é F1 2002 e neste caso a qualidade é inquestionável.

Começando por abordar a questão visual podemos afirmar que o trabalho concebido exprime todo o poderio da consola da Microsoft. Os circuitos estão super detalhados, detêm um grau de realismo extraordinário, representando

na perfeição os verdadeiros traçados do campeonato. A licença da FIA é aproveitada com enorme distinção e nada parece falhar.

F1 2002 acrescenta ao seu realismo todas as licenças oficiais da nova temporada

Ao contrário do que acontece geralmente neste género, F1 2002 não se esquece dos jogadores ocasionais e para eles está destinada uma condução mais "arcade" e sem grandes minuciosidades. Simultaneamente os verdadeiros fãs de uma condução precisa e ultra realista podem contar com todas as características dignas de um verdadeiro simulador. Esta vertente é envolvida por uma elevada curva de aprendizagem onde só os mais hábeis chegam à vitória. A existência de diferentes condições atmosféricas evidenciam ainda mais toda a veracidade do jogo, obrigando os pilotos de sofá a uma tática de corrida bem planeada. A interactividade com as "boxes" é outro pormenor que é necessário realçar, sendo muito importante ouvir as várias indicações que recebemos via rádio.

É importante também realçar a forma como as corridas nos são apresentadas. Cada prova é envolta num clima de festa, onde o estilo predominantemente televisivo consegue atrair todas as atenções.

Tecnicamente F1 2002 irá disponibilizar todas as características oficiais da época que agora se iniciou e como tal, irão estar incluídas as novas equipas da Toyota e da Renault.

Em jeito de conclusão podemos afirmar que F1 2002 conquistou definitivamente a "pole position". GP4 ainda não viu a luz do dia e como tal, o título da EA torna-se numa opção de grande qualidade e obrigatória aos amantes da especialidade.

BRUNO MENDONÇA

VEREDICTO FINAL

A FAVOR

O realismo, a licença para a nova época e a variedade de modos de jogo

CONTRA

Algumas falhas sonoras e certas imperfeições nas colisões

CLASSIFICAÇÃO

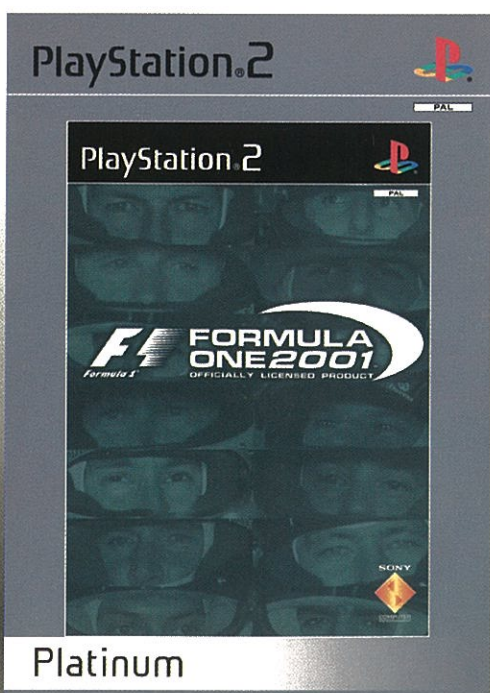
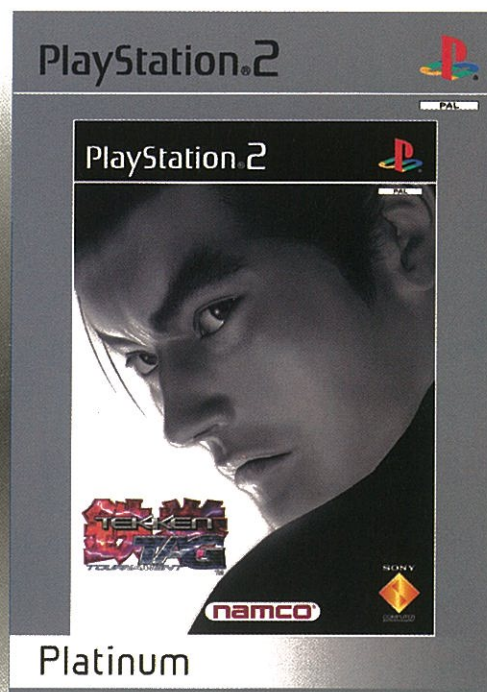
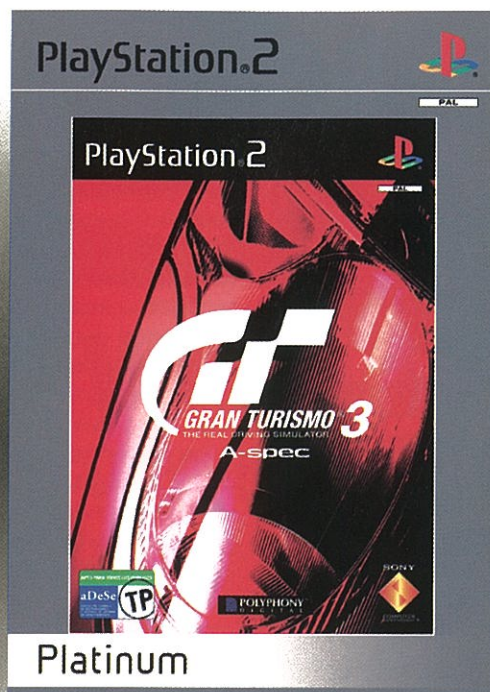
90

Platinum

PS2
PlayStation.2

Série PLATINUM para PlayStation 2
O melhor ao alcance de todos por apenas

€ 29,99*

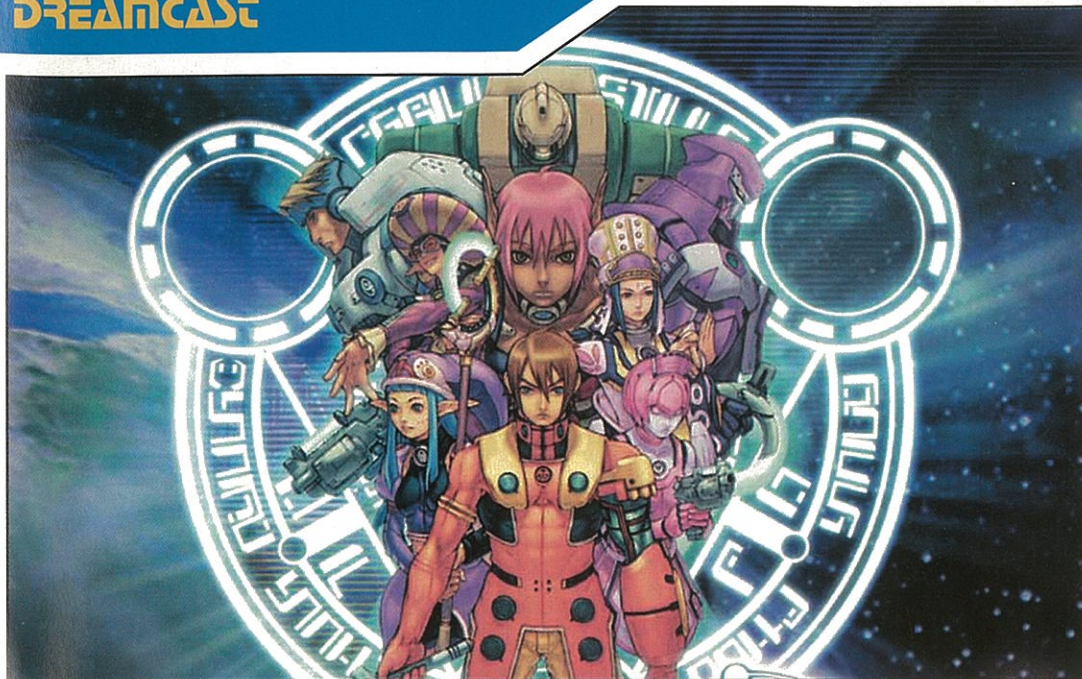


PlayStation.2

OS MELHORES JOGOS E CINEMA DVD

"PS" e "PlayStation" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2" e "DOA2" são marcas comerciais registradas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "PS" são marcas da Sony Corporation Inc. Os nomes e/ou marcas de outros produtos são propriedade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

* P.V.P. RECOMENDADO



INFO

PHANTASY
STAR ONLINE V2

GÉNERO

RPG

EDITORA

Sega

REALIZAÇÃO

Sonic Team

SITE

www.sonicteam.com

P.V.P. RECOMENDADO

€ 44,99



PHANTASY STAR ONLINE V2

Regresso a Ragol

Numa espécie de celebração macabra, a redacção da BGamer volta ao planeta Ragol para aproveitar aquele que será, porventura, o último grande jogo da Dreamcast.

A ansiedade que este jogo despertou em alguns membros da redacção é notória, a tal ponto que a impaciência por o jogo nunca mais chegar às lojas, começou a causar alguns nervos a certas pessoas, como a nossa cara Fernanda Andrade. Claro que isto tudo é muito natural, ou não fosse Azelpds (eu), Felix (Fernanda) e Anyade (Ana Santos), os responsáveis por alguma falta de produção no seio da revista, tal o vício e as horas perdidas com o primeiro jogo. Só

para terem uma ideia do que falo, após 350 horas de jogo (?!?) a minha DC deu o berro, obrigando-me a comprar outra, e com ela começar uma nova personagem, para prolongar o vício...

Como o espaço é pouco, uma vista de olhos à edição 32 é aconselhável, pois este texto será centrado nas novidades introduzidas por esta versão 2 e nos conhecedores do jogo original.

PSOv2 não é então uma sequência, mas sim uma espécie de "Add-on" que pega no jogo anterior e acrescenta-lhe algumas novidades. Como tal

torna-se confuso aconselhar este jogo a quem possui o original devido a ser demasiado parecido com o mesmo, mas é precisamente aos fãs do primeiro jogo que se aconselha a aquisição deste PSOv2. Confusos? Nós também.

Tal como o nome indica, apesar da existência de um modo "Offline", é no jogo pela "Net" que reside o principal interesse do jogo, sendo precisamente aí que surgem duas das principais novidades com o aparecimento de dois modos de jogo inéditos. O Battle Mode permite que até quatro jogadores lutem entre si ou em equipas. Neste modo os níveis das personagens são nivelados automaticamente e os jogadores só podem usar o que encontrarem nos cenários. O Challenge Mode é, porventura, o mais interessante destes dois. Aqui o trabalho de equipa é essencial para a sobrevivência dos jogadores. Cada jogador começa no nível 1 e apenas com uma Scape Doll (objecto de ressuscitar), tendo cada "Challenge" de ser feito para passar ao seguinte e de preferência o mais rápido possível, pois existe um "timer" que conta para os prémios finais. A salientar que basta um membro da equipa morrer neste modo para esta perder, daí o trabalho de equipa ser obrigatório.

Para os mais "agarrados", o aparecimento de um novo nível de dificuldade (Ultimate Mode), e a possibilidade de fazermos "level up" até ao nível 200 promete prejudicar novamente a sua vida social. Podendo ser jogado "Offline" ou "Online", este Ultimate Mode traz uma nova roupagem às áreas de jogo, estilo novas cores, armas / objectos, inimigos mais difíceis e rápidos, etc. Em "Offline" basta acabar o modo "Very Hard" para acedermos a este Ultimate mode, "Online" é necessário a vossa personagem estar, no mínimo, no nível 80. Para terminar com as novidades relevantes, e como não há espaço para mais, fica a referência à existência da opção "quick weapon selection" (R+Y) que permite mudarmos de arma durante o jogo, sem acedermos ao menu do costume.

PSOv2 é então um excelente jogo, mas pagar o preço de jogo completo por algo que se assemelha a um mero "Add-on" poderá ser pedir muito. Apenas aconselhável para os viciados "hardcore" do original e mesmo assim...

NUNO ALMEIDA



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

O grafismo, o modo Online, o novo nível de dificuldade, "level up" até ao nível 200

CONTRA

Quase igual ao jogo anterior, preço completo por um "Add-on". Só para os mais viciados no original.

CLASSIFICAÇÃO

80



INFO
VIRTUA FIGHTER 4

GÉNERO
Beat' em Up

EDITORA
Sega

REALIZAÇÃO
AM2

SITE
www.sega.com

P.V.P. RECOMENDADO
€ 59,99

VIRTUA FIGHTER 4

De volta à batalha

Um dos mais esperados jogos de luta do ano conhece finalmente a versão PS2, e está aí para satisfazer a fome dos fãs.

Muitos olhos atentos se voltaram para os salões de arcade quando a primeira versão de *Virtua Fighter 4* ficou disponível.

Agora, depois do processo de conversão, que tentou adaptar a versão de arcade, desenvolvida para a placa Naomi 2, a PS2 finalmente conhece a versão deste popular jogo de luta. *Virtua Fighter 4* é considerado, de forma quase unânime, como o melhor episódio desta série, que prima pelos vários graus de acessibilidade que encerra na sua jogabilidade. Assim, mesmo alguém que nunca tenha pegado num jogo de luta na vida, tem tanto interesse por *VF4* como um fã de longa data.

O jogo oferece-nos 13 personagens, duas delas estreantes na série: Vanessa, uma polícia praticante de "Kickboxing", e Lei Fei, um monge de golpes rápidos e mortíferos. Todas as restantes personagens reúnem a completa lista

de presenças dos anteriores jogos da série, à excepção do lutador de Sumo Takaraachi, que curiosamente se encontra omitido.

Virtua Fighter 4 é considerado de forma quase unânime como o melhor episódio desta série

VF4 dispõe, para além dos habituais modos Versus e Arcade, dois modos muito interessantes e que não tinham ainda sido devidamente explorados noutros jogos do género. O primeiro é o modo IA, no qual podemos treinar uma personagem à nossa escolha, atingindo-a com sucessivos golpes como se fosse um modo de treino e fazer com que ela

passe de um vulgar saco de pancada a um lutador que monte as suas próprias estratégias. O segundo modo de jogo tem como objectivo criar ficheiros, onde podemos escolher uma personagem em particular e ir gravando no cartão de memória a sua progressão e estatísticas de combate. Através desses dados o jogo vai-nos premiando com alguns itens de bônus, como novas peças de roupa para decorarmos os lutadores e muito mais.

No ponto de vista gráfico é notável o esforço que acompanhou esta conversão para a consola, mas ainda saltam um pouco à vista determinados detalhes que impedem que chegue ao topo. Aos modelos das personagens e especialmente aos cenários, que são completamente interactivos, falta algum polimento e mais trabalho nas texturas. Também o universo sonoro de *VF4* passa um pouco despercebido, mais pelas irritantes vozes das personagens, visto que a banda sonora ainda se encaixa numa categoria amena.

Virtua Fighter 4 foi um fenómeno brilhante nos salões de arcade, mas é pena que a versão PS2 mostre algumas insuficiências ao tentar acompanhar aquilo que tinha sido feito antes para um "hardware" superior. De qualquer forma, consegue transmitir o ambiente comum aos jogos da série e não irá de forma alguma desiludir aqueles que a acompanham desde o início, visto que o nível de evolução, que se tem verificado ao longo dos anos, devia fazer inveja a muitos outros jogos de luta actuais. Os seus modos de jogo originais devem compensar outras insuficiências, e existem de facto aqui muitas horas de diversão.

JOSÉ BERNARDINO



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

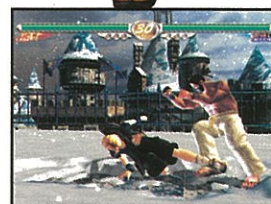
Modos de jogo inovadores e interessantes, regista uma evolução significativa em relação aos anteriores episódios

CONTRA

O grafismo não faz jus à versão de arcade

CLASSIFICAÇÃO

87





INFO

DEUS EX

GÉNERO
Acção

EDITORA
Eidos

REALIZAÇÃO
Ion Storm

SITE
www.deusex.com

P.V.P. RECOMENDADO
64,99 Euros

DEUS EX

Agora na PlayStation 2

Deus Ex é um título que mistura acção com elementos de RPG, tendo sido aclamado aquando do seu lançamento no PC pela liberdade que oferece.

A personagem principal é JC Denton, um agente especial de uma organização de elite. Ao longo do jogo ele terá de cumprir uma série de missões que se vão revelando pouco a pouco, com muitas viragens e falsas pistas, uma história recheada de conspirações.

Algo interessante em *Deus Ex* é a forma como as personagens reagem a algumas das nossas acções. Por exemplo, se durante uma das missões matarem muitos inimigos, algumas personagens poderão acusá-lo de usar violência desnecessária. Se por acaso decidirem cumprir a missão com o

mínimo de incidentes, evitando abater inimigos, alguém de certeza acabará por comentar que somos uns cobardes ou algo do género.

Realmente *Deus Ex* oferece-nos muitas possibilidades durante as missões, o que por sua vez permite uma maior liberdade no desenvolvimento da personagem. Alguém que opte por investir em habilidades de combate, decerto que terá mais facilidade em atravessar um nível abatendo todos os inimigos (se bem que por vezes a munição é muito escassa, pelo que boa pontaria é sempre necessária). Quem preferir investir em habilidades diferentes irá encontrar

muitas soluções que permitem sobreviver às missões. Podem, por exemplo, conseguir abrir uma porta trancada que lhes dá acesso a uma passagem não vigiada, ou entrar nos sistemas de segurança e desactivá-los.

É esta sensação de liberdade que faz de *Deus Ex* um bom jogo. É óbvio que as limitações estão presentes, mas existe mais espaço para serem criativos do que na maioria dos jogos de acção.

Deus Ex oferece-nos muitas possibilidades durante as missões

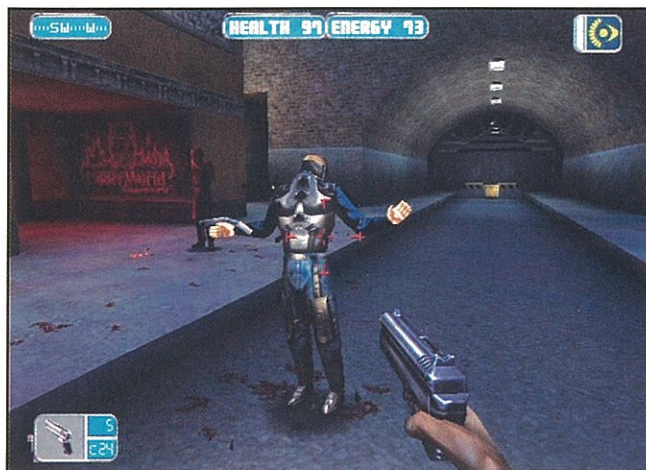
Claro que a qualidade da IA também ajuda. Quando notam a nossa presença os inimigos podem reagir de formas diversas. Se estivermos pouco visíveis normalmente vão verificar o que se passa ou ficam apenas mais alerta. Caso se sintam seguros atacam imediatamente, se bem que mantendo uma posição reservada. No entanto poderão também correr na direcção oposta para avisar os seus aliados ou para accionar um alarme.

Dado que o jogo se passa num futuro próximo, JC Denton tem acesso a algumas habilidades extraordinárias, que pode adquirir através de uma espécie de implantes. Estes "poderes" funcionam um pouco como a magia nos jogos de fantasia, custando energia para utilizar.

Fora alguns pormenores, *Deus Ex* está idêntico à versão PC, sendo até possível gravar o jogo sempre que quisermos. As maiores diferenças que notei foram os danos sofridos que já não são distribuídos pelo corpo e claro, os "loadings", a grande praga da PlayStation 2. Dado que os níveis em *Deus Ex* são geralmente bastante extensos contem com vários "loadings" dentro do mesmo mapa. No lado positivo o "interface" funciona muito bem e o grafismo foi melhorado.

Deus Ex é sem dúvida um bom jogo de acção, superior a maior parte dos FPS actualmente disponíveis na PlayStation 2. No entanto, tratando-se de um jogo bastante complexo, poderá desapontar aqueles que preferem uma jogabilidade mais frenética, pois o ritmo de jogo é por vezes algo lento.

ANA SANTOS



VEREDICTO FINAL

A FAVOR

A liberdade que oferece e a IA dos inimigos

CONTRA

Os "loadings" e o ritmo de jogo, por vezes demasiado lento

CLASSIFICAÇÃO

86

PASSATEMPO



PlayStation 2



MISSION INFO:

(001)



(004)

|||||



(005)

|||||



(003)



(002)

|||||



(006)

|||||



METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY © 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. PUBLICADO POR KONAMI OF EUROPE GMBH. DESENVOLVIDO POR KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC. KONAMI É UMA MARCA REGISTRADA DE KONAMI CORPORATION.

"PS" e "PlayStation" SÃO MARCAS REGISTRADAS DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

» WWW.KONAMI-EUROPE.COM

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

10 JOGOS PARA AS 10 MELHORES FRASES

Para ganhares 1 dos 10 JOGOS que temos para te oferecer, escreve uma frase publicitária para o jogo METAL GEAR SOLID 2. Recorta, cola num postal e envia a tua frase para:

PASSATEMPO BGAMER - METAL GEAR SOLID 2
Rua do Vale Formoso de Baixo, N.º 3/9 Edifício Levy
1900-825 LISBOA

ATENÇÃO: A DATA LIMITE PARA RECEPÇÃO DOS POSTAIS É 31/05/2002.



BGAMER

Frase:



E mais uma vez, chega a altura de reavivar memórias e matar saudades dos tempos que já lá vão. Ou seja, tempo para mais 5 momentos de ouro retro, onde a nostalgia é sempre um sentimento dominante e encontrar estes jogos hoje em dia, só mesmo no sempre polémico mundo da emulação, mas isso é outra história que por agora não interessa.

NUNO ALMEIDA



BUBBLE BOBBLE

INFORMAÇÃO

EDITORA

Taito

PLATAFORMA

Várias

SITE

<http://taito.overclocked.org>

ONDE ENCONTRAR

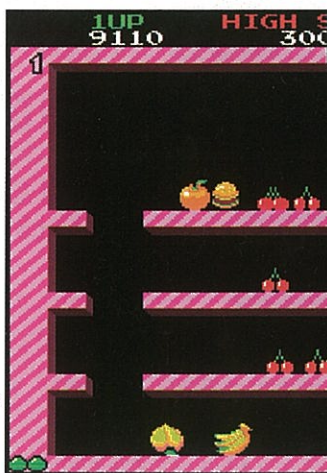
Compilações, ou no sempre polémico mundo da emulação.



A par com o também excelente *Bomb Jack*, *Bubble Bobble* da Taito é um dos jogos que mais

joguei na minha vida, a tal ponto que terminá-lo em diversas plataformas começou a ser uma obsessão. Começou nas Arcades, passou pelo Spectrum (uma das versões mais difíceis) e Commodore 64, até chegar às consolas através da NES, Saturn e etc. Tinha de o acabar sempre, num gesto altamente doentio e compulsivo.

Oh, e claro que a presença dos dois simpáticos dragões que cuspiam bolhinhas também ajudava a criar o charme deste clássico jogo de plataformas.



ARKANOID

INFORMAÇÃO

EDITORA

Taito

PLATAFORMA

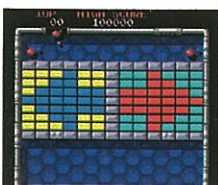
Várias

SITE

Não existe

ONDE ENCONTRAR

Hoje em dia só mesmo em emuladores.



Um pequeno rectângulo, uma bolita e uns blocos no cimo do ecrã. Tão simples e no entanto tão viciante como difícil devido ao aumento constante da velocidade da bola. Apesar da inspiração deste jogo vir do também clássico *Breakout*, foi *Arkanoid* e também a sua sequência que dava pelo engraçado nome *Revenge of Doh*, que me cativaram. Chega a ser difícil responder ao porquê de jogar tanto a este jogo, pois havia apenas ali algo que me levava a começar uma partida vezes sem conta, mesmo com a frustrante curva de dificuldade, ao bom estilo do "quanto mais me bates, mais gosto de ti".



GYNOUG: WINGS OF WOR

INFORMAÇÃO

EDITORA
NCS Corporation

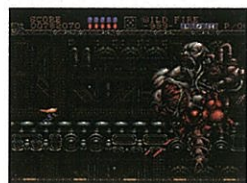
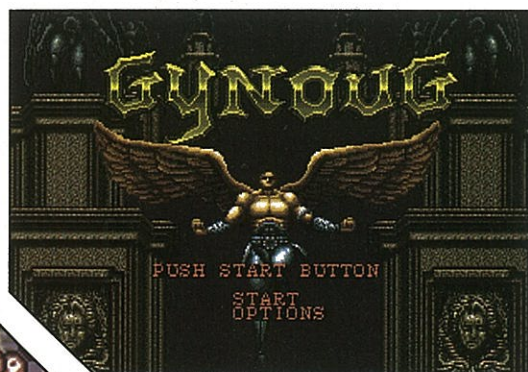
PLATAFORMA
Megadrive

SITE
Não existe

ONDE ENCONTRAR
Em segunda mão ou em emuladores.



Ora passando para coisas mais "underground" e para a nossa querida Megadrive. *Gynoug* é um dos meus jogos e "shoot'em ups" favoritos, tendo um historial engraçado no que toca a conseguir jogá-lo. Não tendo sido editado em Portugal, só importando de Espanha ou de outro país é que foi possível jogar este título. Um dos seus maiores atractivos era o "artwork", que era, e ainda é, totalmente diferente de outros jogos do género, encarnando o jogador o papel de um anjo. Este aspecto resultava em níveis e inimigos (especial nota para os bosses), com alguns momentos memoráveis.



DYNAMITE HEADDY

INFORMAÇÃO

EDITORA
Treasure

PLATAFORMA
Megadrive

SITE
Não existe

ONDE ENCONTRAR
Em segunda mão ou em emuladores.

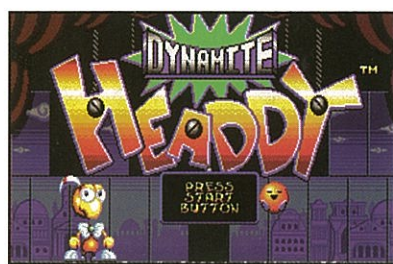


Continuando na Megadrive, falemos de uma das pérolas da companhia Treasure, o tresloucado

Dynamite Headdy.

Neste jogo de plataformas ultra-colorido, a nossa personagem progredia nos níveis usando a cabeça de uma forma literal. Por outras palavras, podíamos apanhar várias cabeças para a nossa personagem adquirir diversas habilidades.

Com uma realização técnica invejável e uma dificuldade frustrante nos últimos níveis, este título da Treasure reflecte bem a época de ouro dos 16 Bit.



KING OF FIGHTERS SERIES

INFORMAÇÃO

EDITORA
SNK

PLATAFORMA
Neo Geo / Arcade

SITE
www.neo-geo.com

ONDE ENCONTRAR
Num salão perto de si, ou num emulador.

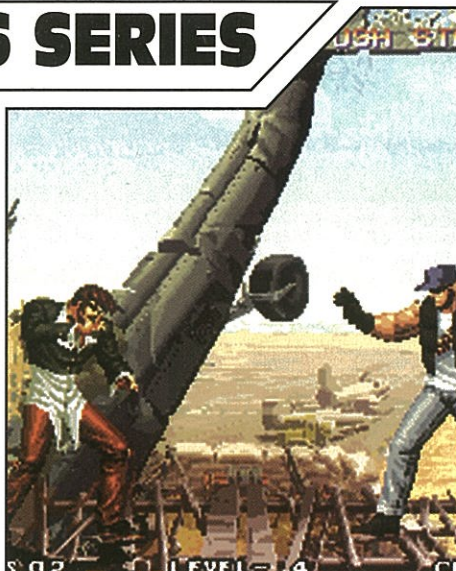


Para terminar porque não uma referência a essa série mítica de "beat'em ups" 2D

vinda das mãos da (infelizmente) extinta SNK.

Se jogar na consola Neo Geo era um pouco complicado no nosso país, - quase impossível -, já nos salões Arcade as coisas eram diferentes.

Conhecida pelo seu 2D e jogabilidade característica, esta série é uma das grandes referências da, cada vez mais pequena, comunidade "hardcore gamer", especialmente no que toca a este género.



LARA EM DVD

Enquanto não chega o próximo jogo da série, já está disponível o DVD de Tomb Raider. Uma excelente oportunidade para ver e rever Angelina Jolie nos calções justos e curtos de Lara Croft.

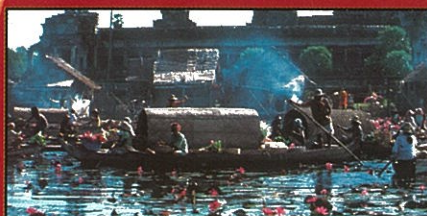
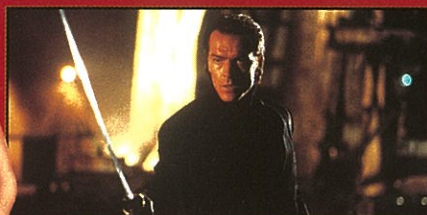
O DVD de *Tomb Raider* está finalmente entre nós. Uma edição especial de colecionador que, claro está, apresenta-se pejado de extras.

Mas vamos por partes. A história, em traços largos, leva a nossa protagonista voluptuosa a procurar um misterioso artefacto, o Triângulo da Luz. Trata-se de uma poderosa relíquia capaz de moldar o espaço e o tempo. Mas o objecto também é cobiçado por uma poderosa sociedade secreta, os Illuminati, e em especial por Manfred Powell, o arqui-inimigo do pai de Lara.

Para além das cenas de acção espectaculares, da autoria do realizador Simon West, e da não menos brilhante direcção artística que nos oferece alguns dos cenários mais deslumbrantes dos últimos tempos, temos um DVD recheado de suplementos. O documentário "Nos Bastidores de Tomb Raider" leva-nos para trás das câmaras desta grande produção, "As Cenas com Duplos" e "Os Efeitos Especiais de Tomb Raider", dão a conhecer melhor como se construíram as cenas de acção. Existem também cenas eliminadas, o "videoclip" dos U2, sequências alternativas e uma série de opções de DVD-Rom. Se Angelina Jolie no papel de Lara Croft não é suficiente para vos seduzir, ainda assim não deixem de perder um grande filme de acção.



PEDRO NUNES



INFO

LARA EM DVD

GÉNERO

Ação / Aventura

ORIGEM

Ano: EUA / 2001

INTÉRPRETES

Angelina Jolie / John Voight

EXTRAS

"Nos Bastidores de Tomb Raider", "Modelando Lara Croft", "As Cenas com Duplos de Tomb Raider", "Os Efeitos Visuais de Tomb Raider", comentários do realizador, cenas eliminadas, videoclip, sequências alternativas, e opções de DVD-ROM.



10 ANOS DE SPAWN

O décimo aniversário do menino bonito de Todd McFarlane vai presentear os seguidores de Al Simmons com duas poderosas publicações.

O *Spawn* 122 oferece uma deliciosa edição comemorativa com Holguin e McFarlane no argumento e Angel Medina na arte. São 32 páginas com a receita típica de *Spawn*, onde a incessante procura pela libertação de si próprio continua a ser o centro de todas as atenções.



Mas o "comic" do mês é, sem dúvida alguma, o *Book of the Dead*. Estamos com uma espécie de guia em perspectiva, em forma de retrospectiva, capaz de deixar o coração de muita gente totalmente despedaçado.

Este hino à BD gótica – desenhado pelo aterrorador Ashley Wood – vai aterrorizar nas lojas da especialidade no final de Maio, mas em número limitado, visto que cada cópia vai contar com a assinatura do próprio criador de *Spawn*.

NUNO CATARINO

AS NOVAS CARTAS DE STAR WARS

O último devaneio Jedi de George Lucas acabou de ganhar um espantoso combinado de cartas colecionáveis.

A Topps utilizou de uma forma genial, as potentes imagens do filme "Attack of the Clones", para apresentar um conjunto de 100 luxuosas gravuras.

Além dos novos e velhos personagens, podem contar com os super-veículos do episódio mais lamechas de "Star Wars", bem como muita informação sobre o argumento.

Quanto às cartas especiais, todas as atenções estão viradas para os efeitos panorâmicos, prateados e prismáticos, que como habitualmente, deverão fazer as delícias aos mais fanáticos pela família Skywalker.

Cada "booster" contém sete cromos e podem contar com eles nas lojas de importação nos finais de Maio.



NUNO CATARINO

Truques e Dicas A Bíblia

Mais de 1200 Jogos ☒

Mais de 10 000 Truques ☒

320 Páginas de Truques e Dicas ☒



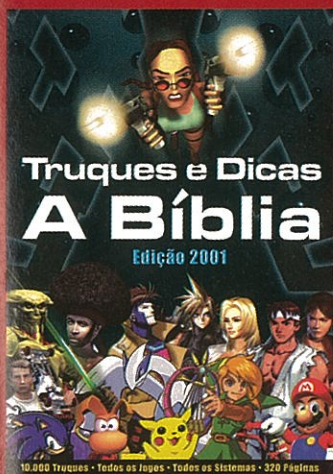
PROMOÇÃO EXCLUSIVA

ADQUIRE JÁ O TEU EXEMPLAR DO LIVRO

TRUQUES E DICAS

COM PORTES DE CORREIO GRATUITOS E AINDA POUHAS € 2,48

DÁ PARA ACREDITAR?!



DESEJO RECEBER O LIVRO TRUQUES E DICAS PELA OPÇÃO ASSINALADA:

Nome:

Morada:

C.Postal:

Telefone: e-mail:

Cheque nº: Banco

Vale Postal nº

- ☐ Envio Cheque à ordem de Goody no valor de € 5 (P.V.P nas Bancas ~~7,48~~)
☐ Envio Vale de correio à ordem de Goody no valor de € 5 (P.V.P nas Bancas ~~7,48~~)

Para: Remessa Livre* nº 16502 1901 - 963 Lisboa

*Não necessita de selo



PC CD-ROM

Os truques que envolvem editar ficheiros do jogo ou alterar a linha de comando devem ser apenas efectuados por pessoas que têm alguma experiência no assunto, sendo sempre recomendado criar um "backup" dos ficheiros a ser alterados. Lembramos também que certos códigos só funcionam com versões específicas, sendo esta a principal razão para códigos que não "funcionam".

CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Países dos Treinadores:

Terry Venables = England
Craig Brown = Scotland
Bobby Gould = Wales
Mick McCarthy = Eire
Bryan Hamilton = N.Ireland
Artur Jorge = Portugal
Arrigo Sacchi = Italy
Javier Clemente = Spain

Adquirir Jogadores sem pagar:

Selecione um bom jogador e ofereça uma soma duas vezes superior ao seu valor real para que a equipa aceite a sua oferta. Reajuste essa oferta para "Free Offer" e selecione "Cancel". Se o jogador tiver aceite integrar na equipa, fá-lo-á de graça.

Gestor nacional anónimo: No início do jogo selecione a equipa nacional a gerir. Quando lhe for pedido que escreva um nome, escreva o de um dos treinadores reais. (Ex. Para Portugal escreva Artur Jorge)

COMMAND AND CONQUER: RENEGADE

Tempo infinito para Skirmish mode:

Utilize um editor de texto para editar o ficheiro "svrCFG_skirmish.ini" que se encontra no directório "westwood\\renegade\\data". Altere o valor de "gametime" para zero, para deixar de ter um tempo limite. Pode também alterar a quantia em dinheiro.

EUROPA UNIVERSALIS II

A maioria destes códigos também resulta com Europa Universalis I. Para os activar,

pressione F12 durante o jogo para chamar a linha de comando e introduza os códigos na primeira coluna, para usufruir das vantagens assinaladas na segunda. Quando tiver terminado pressione novamente F12, seguido de qualquer outra tecla, para sair da linha de comando.

Código - Resultado

polo - Aumenta o nível de comércio
richelieu - Permite o controlo de todas as tropas
pappenheim - Cria Fog of War
columbus - Descobre todos os territórios
gustavus - Aumenta nível da tecnologia terrestre
drake - Aumenta nível da tecnologia naval
cromwell - Melhora infra-estruturas
oranje - Ganha estabilidade (+3)
cortez - Cria nativos
alba - Cria rebeldes
tilly - Activa IA agressiva
montezuma - Recebe 50,000 ducados
pocahontas - Recebe 6 Colonos
dagama - Recebe 6 Mercadores
swift - Acrescenta 10,000 à população da capital
peterthegreat - Construção de tropas sem limite
russianhordes - Recebe Cannonfodders
difrules - Activa modo invencível
ney - Activa finais de etapa
robespierre - Activa reformas
tordesillas - Activa Tratado de Tordesilhas
vatican - Recebe 6 diplomatas
loyola - Recebe 6 missionários
shogun - Conclui Japão

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

Códigos: Durante o jogo, mantenha pressionada a tecla "CTRL" para introduzir os seguintes códigos (alguns são para os jogadores seleccionados):
broodjekrokot - Recebe uma grande verba
frikandel - Recebe 1 líder + equipa
frietjewaterfiets - Recebe 2 líderes + equipa
vlammetjes - Mata a unidade seleccionada
shaslick - Obtém arma de nível 3
kaassoufle - Salto para local do cursor

stampot - Vence nível
boerenkoolmetworst - Perde nível

DREAMCAST

BANG! GUNSHIP ELITE

Todos os níveis: No início de um novo jogo, introduza "y2k" como nome, respeitando as letras minúsculas.

PHANTASY STAR ONLINE V. 2

Alterar sufixos das armas: Complete o Challenge Mode obtendo um "S-Rank" e poderá alterar os sufixos das armas.

Sequência final: Utilizando o teclado da Dreamcast, introduza no ecrã de título "URAENDING" para ter acesso à sequência final.

Apagar número de série: Quando quiser um pouco de paz e sossego, carregue o jogo e selecione "Dressing Room". Desligue a sua Dreamcast, e volte a ligá-la. Carregue os dados da sua personagem e o jogo pedir-lhe-á que introduza novamente o Serial Number e Access Key. Quem tiver o seu cartão não conseguirá encontrá-lo, e as vitórias ou perdas de ligação em Battle Mode terão desaparecido.

Mensagem escondida: As letras das armas vermelhas formam a palavra "HeathCliff":

Red Saber: He
Red Sword: a
Red Dagger: t
Red Partisan: h
Red Slicer: Cl
Red Handgun: i
Red Mechgun: ff

PROJECT JUSTICE

Desbloquear Burning Batsu: Em Story Mode, selecione Taiyo Gakuen. Deixe que Batsu perca um Round a favor de Akira, Yurika ou Zaki. Lincyo substituirá Batsu e Burning Batsu surgirá no combate contra Vatsu.

Desbloquear Powered Akira: Em Story Mode, selecione Seijyun Syogakuen e derrote Wild Daigo, sem ter recorrido a técnicas de equipa.

Desbloquear Roy Bromwell e Tiffany Rose: Complete o Story Mode com a Pacific High School.

Desbloquear Vatsu: Complete o Story



Mode com Gorin Koukou.

Desbloquear Wild Daigo: Complete o Story Mode com Gedo Koukou.

Desbloquear Hyo Imawano e Dark Side Student Council: Complete o Story Mode com as Normal Schools.

Desbloquear Kurow: Complete o Story Mode com o Dark Side Student Council.

Desbloquear Demon Hyo: Complete o Story Mode com todas as escolas (schools) e finais.

PLAYSTATION 2

DRIVEN

Todas as pistas: No menu principal, pressione Cima (2x), Esquerda, Baixo, Esquerda, Direita (2x) e Cima.

Todos os carros: No menu principal, pressione Cima, Baixo, Direita (2x), Esquerda, Cima (2x) e Baixo.

Story Mode: No menu principal, pressione Baixo, Esquerda, Cima, Direita (2x), Cima, Baixo e Esquerda.

Campeonatos Arcade: No menu principal, pressione Direita, Esquerda, Cima, Direita, Baixo (2x) e Esquerda (2x).

Campeonatos Multiplayer: No menu principal, pressione Esquerda, Baixo, Esquerda, Cima, Direita, Esquerda, Baixo e Direita.

FIFA 2002:

Vencer facilmente: Se estiver a perder uma partida em "World Class Mode", pause o jogo. Selecione "Side Select" no ecrã de pausa e escolha o nome do seu adversário. Os golos marcados por essa equipa serão então seus.

Falso cruzamento: Durante o chuto, pressione L2 + R2 e o seu jogador fingirá um cruzamento.

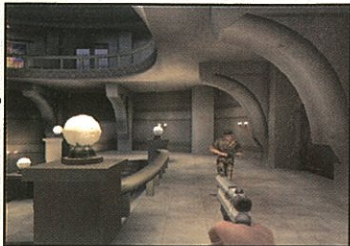
Melhores passes: Pressione Quadrado em vez de X para o passe, e a bola escapará à defesa. Repare na cor da seta para calcular o resultado de um passe. Setas brancas indicam que o passe atravessará, azuis indicam que será bloqueado ou interceptado. Utilize L2 e / ou R2 para fazer passes curvos e pressione o "Stick" analógico esquerdo, ou "D-Pad" para controlar a direcção.

Torneios Bónus: Obtenha a vitória nas provas qualificativas de World Cup, para desbloquear os respectivos torneios bónus:

AFC: Asians Nations Cup
CONCEBOL: Gold Cup
CONCACAF: Copa América
UEFA: European Championships (Euro 2004)

Complete todas as recompensas excepto a última bloqueada para desbloquear a FIFA Confederations Cup.

Fotografias: Vença os seguintes eventos



para desbloquear as fotos dos jogadores:
AFC World Cup qualificativa: **Myung Bo Hong**

UEFA World Cup qualificativa:

Francesco Totti

CONMEBOL World Cup qualificativa:

Roberto Carlos

CONCACAF World Cup qualificativa: **Ruud Van Nistelrooy**

EFA: **Nuno Gomez**

European Championship Cup: **Iker Casillas**

European Championship: **Thierry Henry**

Copa América: **Henrik Larsson**

Gold Cup: **Thomasz Rodzinski**

FIFA Confederations: **Steve Marlet**

JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE

Golden Gun: Complete o nível "Trouble In Paradise", obtendo o "Gold" Rank.

Obtenha o máximo de "Accuracy", sofra o mínimo de danos possível, e execute todos os movimentos de Bond (disparando contra barris explosivos, inimigos vitais e descobrindo áreas secretas).

Golden Gun em Multiplayer Mode:

Complete o nível "Precious Cargo" obtendo o "Platinum" Rank e todos os ícones 007.

Golden CH-6: Complete o nível "Precious Cargo" obtendo o "Gold" Rank. Para tal, aponte cuidadosamente e dispare contra os homens que saem do helicóptero.

Receberá uma medalha de ouro. Dispare também contra os tanques de gasolina, nos bloqueios de estrada, e contra as próprias bombas de gasolina.

Golden Accuracy Power-up: Complete o nível Bad Diplomacy obtendo o "Gold Rank".

Golden Clip Power-up: Complete o nível "Cold Reception" obtendo o "Gold Rank".

Golden Grenade Power-up: Complete o nível "Night Of The Jackal" obtendo o "Gold Rank".

Golden Bullet Power-up: Complete o nível "Poseidon" obtendo o "Gold Rank".

Golden Armor Power-up: Complete o nível "Forbidden Depths" obtendo o "Gold Rank".

Munição para Golden Gun infinita: Complete o nível "Evil Summit" obtendo o "Gold Rank".

Mísseis infinitos para o carro: Complete o nível "Dangerous Pursuit" obtendo o "Gold Rank".

Nível Rocket Manor Multiplayer:

Complete o nível "Trouble In Paradise" obtendo o "Platinum Rank" e todos os ícones 007.



VIRTUA FIGHTER 4

Jogar com Dural: Derrote Dural em "Kumite Mode" para a desbloquear em "VS Mode".

Training Trophy: Complete os eventos de Trial em Training Mode com um lutador criado por si. Surgirá um ícone de troféu sobre a barra de saúde da personagem.

Poses de vitória clássicas: Atinja o "Rank" nível 2 com uma personagem criada por si. Mantenha pressionadas as teclas que correspondem a Soco + Pontapé + Defesa, durante o "Replay", após a vitória, para ver uma das poses clássicas. Atinja o "Rank" nível 3, mantenha pressionadas as teclas que correspondem a Soco + Pontapé para outra pose clássica, alternativa.

Modelo de lutador de Virtua Fighter 1:

Atinja o "Rank" nível 1 com uma personagem criada por si, mantenha pressionadas as teclas de Soco + Pontapé, até que o combate inicie.

Training Stage 1 em VS Mode: Atinja o

"Rank" nível 1 com uma personagem criada por si, para desbloquear o "Training Stage 1" em "VS Mode".

Training Stage 2 em VS Mode: Atinja o "Rank" nível 5 com uma personagem criada por si, para desbloquear o "Training Stage 2" em "VS Mode".

Training Stage 3 em VS Mode: Atinja o "Rank Monarch" com uma personagem criada por si, para desbloquear o "Training Stage 3" em "VS Mode".

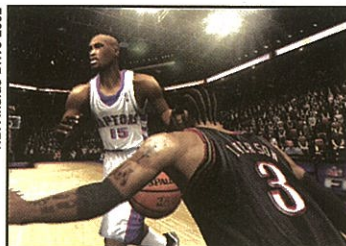
XBOX

HALO

Recarregar armas rapidamente: Para recarregar a maioria das armas rapidamente, excepto a "Shotgun", pressione X, seguido de B.

Munição extra para Shotgun: Equipe uma "Shotgun" que tenha 12 "Shots" (balas) e 0 "Clips" (carregadores). Depois de ter disparado algumas vezes, conseguirá recarregá-la manualmente. Poderá repetir 10 a 20 vezes.

Utilizar Warthog com rapidez: Este truque resulta melhor em "Multiplayer Mode". Conduza a "Warthog" em linha recta. Quando vir um inimigo, salte para o exterior da "Warthog". Bata na tecla X repetidamente e dê um passo lateral,



para a direita. Se for suficientemente rápido sairá da "Warthog" e saltará para a LAAG Gun sem parar, enquanto a "Warthog" abrandar.

JET SET RADIO FUTURE

Personagens escondidas:

Beat: Derrote-o numa Street Race.

Boogie: Encontra-se em Kibogaoka Hill.

Nota: Boogie era conhecida por Piranha em *Jet Grind Radio* e Sugar em *Jet Set Radio*.

Clutch: Encontre Clutch através das

instruções do DJ Professor K.

Combo: Complete os seus desafios.

Garam: Complete os seus desafios.

Rhyth: Avance para o topo do Poison Jam Warehouse, em Rokkaku-Dai Heights, para a encontrar uma primeira vez. Siga-a e descubra-a mais duas vezes durante o jogo.

Nota: Rhyth era conhecida por Mew em *Jet Grind Radio* e Bis em *Jet Set Radio*.

NBA INSIDE DRIVE 2002

Turbo infinito: Entre no ecrã de opções e seleccione "Codes". Introduza como código "CARDIOMAN". Repita para o desactivar.

Chicago Rooftop Court: Entre no ecrã de opções e seleccione "Codes". Introduza como código "WINDYCITY".

Bola ABBA: Entre no ecrã de opções e seleccione Codes". Introduza como código "OLDSCHOOL".

Bola de futebol: Entre no ecrã de opções e seleccione "Codes". Introduza como código "HOOLIGAN". Repita para o desactivar.

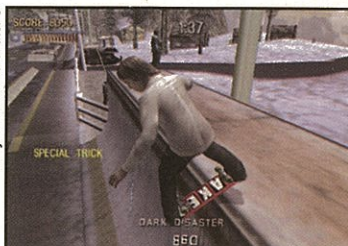
Bola WNBA: Entre no ecrã de opções e seleccione "Codes". Introduza como código "GOTGAME".

Bola Xbox: Entre no ecrã de opções e seleccione "Codes". Introduza como código "BACHMAN".

SSX TRICKY

Pranchas aderentes: No ecrã de título, mantenha pressionados L + R para introduzir a seguinte combinação de teclas: X, X, Direita, Y, Y, Baixo, B, B, Esquerda, A, A e Cima. Liberte L + R.

Mallorca Board: No ecrã de título, mantenha pressionados L + R para introduzir a seguinte combinação de teclas: A, A, Direita, B, B, Baixo, Y, Y, Esquerda, X, X e Cima. Liberte os gatilhos



L + R e seleccione Elise.

Annete Board: No ecrã de título, mantenha pressionados L + R para introduzir a seguinte combinação de teclas: X, A, Direita, X, A, Baixo, X, A, Esquerda, X, A e Cima. Liberte L + R e seleccione Kaori.

Desbloquear Pipe Dreams: Para desbloquear a pista Pipe Dreams. Obtenha uma medalha em todos os níveis prévios a Showoff.

Desbloquear Snowboarders: Complete as seguintes tarefas:

Brodi: Obtenha uma medalha de ouro em World Circuit.

Zoe: Ganhe duas medalhas de ouro em World Circuit.

JP: Obtenha três medalhas de ouro em World Circuit.

Kaori: Ganhe quatro medalhas de ouro em World Circuit.

Psymon: Obtenha cinco medalhas de ouro em World Circuit.

Seeah: Ganhe seis medalhas de ouro em World Circuit.

Luther: Obtenha sete medalhas de ouro em World Circuit.

Jogar com Mix Master Mike: No ecrã de título, mantenha pressionados L + R para introduzir a seguinte combinação de teclas: A, A, Direita, A, A, Baixo, A, A, Esquerda, A, A e Cima. Liberte L+R e seleccione uma personagem.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Super estatísticas: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, catorze vezes, em "Career Mode", com "Skaters" diferentes.

Especiais infinitos: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, doze vezes, em "Career Mode", com "Skaters" diferentes.

Visão na primeira pessoa: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, vinte e uma vezes, em "Career Mode", com "Skaters" diferentes.

Snowboard Mode: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, onze vezes, em "Career Mode", com "Skaters" diferentes.

Expert Mode: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, vinte vezes, em "Career Mode", com "Skaters" diferentes.



Jogar com Demoness: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, dez vezes, em "Carrer Mode", com "Skaters" diferentes.

Jogar com Darth Maul: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, uma vez com cada personagem em "Carrer Mode".

Jogar com Kelly Slater: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, oito vezes, em "Carrer Mode", com "Skaters" diferentes.

Jogar com Neversoft Eyeball: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, vinte e uma vezes, em "Carrer Mode" com "Skaters" diferentes.

Jogar com Officer Dick: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, três vezes em "Carrer Mode", com "Skaters" diferentes.

Jogar com Private Carrera: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas três competições, cinco vezes, em "Career Mode", com "Skaters" diferentes.

Jogar com Wolverine: Complete todos os objectivos do jogo e obtenha medalhas de ouro nas competições, duas vezes, em "Carrer Mode", com "Skaters" diferentes.

GAMECUBE

SUPER SMASH BROS. MELEE

Jogar com Dr. Mario: Complete o "Classic Mode" com Mario sem perder nenhuma vida, ou como alternativa jogue 100 disputas em "VS Mode". O vencedor do 100º combate enfrentará Dr. Mario. Derrote-o e ele passará a personagem jogável.

Jogar com Falco Lombardi: Complete a 100 Man Melee ou jogue 300 disputas em "VS Mode".

Jogar com Ganondorf: Complete o cenário Triforce Gathering de Event Mode ou jogue 600 combates de "VS Mode".

Jogar com Jigglypuff: Complete o "Adventure Mode" em qualquer nível de dificuldade ou entre em combate, em 50 "Multiplayer Battles".

Jogar com Luigi: Complete a primeira etapa de "Adventure Mode" com um tempo de xx:x2:xx. Entrará num combate contra Luigi e terá de o derrotar em menos de um minuto. Termine os restantes cenários de "Adventure Mode" e no final

lutará com Luigi. Derrote-o e tornar-se-á personagem jogável. Como alternativa, jogue 800 "VS Mode Battles". O vencedor do combate terá de enfrentar Luigi. Derrote-o e ele passará a personagem jogável. Se perder, Luigi desafiará o vencedor da próxima "VS Mode Battle".

Jogar com Mewtwo: Mewtwo aparecerá aleatoriamente no final de um combate em Multiplayer e desafiará o vencedor. Será desbloqueado como personagem jogável após a derrota. Alternativamente, jogue 20 horas em Melee Vs. Mode (o número de jogadores influencia o número de horas). Por exemplo, se for um jogador humano contra três guiados por CPU jogue 20 horas. Se forem 2 jogadores contra outros dois, guiados por CPU, jogue 10 horas. Da mesma forma se forem três jogadores contra um guiado por CPU precisará de 7 horas; caso sejam quatro necessitará de apenas cinco horas. Para obter facilmente o Mewtwo entre em Custom Rules Melee e altere "Stock" para "3", "Item Flow" para "None", e "Stock Time Limit" para "Off". Selecciona duas das melhores personagens (para lutar com Mewtwo) e entre em combate no nível Pokémon Stadium. Coloque ambos os lutadores na Pokébola que se encontra no centro da arena, mas não pause o jogo. Remova os comandos de jogo da consola e deixe o sistema ligado durante a noite para acumular horas de jogo. Ligue novamente os comandos à consola e deixe um dos lutadores morrer três vezes. Se tiver acumulado o número de horas suficiente, Mewtwo irá desafiar-lo. Derrote-o e ele passará a personagem jogável.

Jogar com Mr. Game & Watch: Complete o "Classic Mode" com as 24 personagens ou complete o "Target Test Mode" com as outras 24 personagens. Alternativamente jogue mais de 1,000 desafios de "VS Mode" para o desbloquear.

Jogar com Pichu: Complete uma das seguintes tarefas para desbloquear Pichu: Desbloqueie Luigi e Falco. Complete o nº 37 de "Event Mode". Após a vitória, Pichu será personagem jogável. Complete o "Adventure" ou "Classic Mode" com Mewtwo. Jogue 200 desafios em "VS Mode".

Jogar com Prince Marth: Jogue com as 14 personagens iniciais em "Classic Mode" sem recorrer a "continues" para desbloquear Prince Marth. Alternativamente, jogue mais de 400 vezes o "VS Mode", ou complete o "VS Mode" com todas as personagens iniciais. Marth irá desafiar a última personagem. Se perder o combate, ele reaparecerá para desafiar o vencedor do próximo combate. Pode também completar o "Classic Mode" com Ness no nível de dificuldade "Very Easy" sem recorrer a "continues".

Jogar com Roy: Complete o jogo com Prince Marth em "Classic Mode" para desbloquear Roy. Alternativamente, jogue

mais de 900 desafios de "VS Mode".

Jogar com Young Link: Complete o jogo em "Classic Mode" dez vezes com personagens diferentes. Uma das vezes terá de ser com Link. Como alternativa, complete o "Adventure Mode" com Ganondorf, ou jogue 500 desafios em "VS Mode".

Battlefield Stage: Complete o "All-Star Mode".

Big Blue Stage: Jogue 50 desafios Multiplayer. Irá desbloquear aleatoriamente as fases Big Blue, Brinstar Depths, Fourside, ou Poke Floats, por cada 50 combates. Alternativamente, jogue mais de 150 combates em Multiplayer.

LUIGI'S MANSION

Tele-transporte para a entrada principal: Coloque-se em frente de um dos espelhos da mansão, excepto o maior que reflecte os fantasmas invisíveis. Selecciona o modo Game Boy Horror e pressione A para saltar para a entrada da mansão de Luigi.

Another Mansion (Ura-Yashiki) Mode: Complete o jogo e grave. Ura-Yashiki (Another Mansion) "Mode" estará disponível no menu principal. Este modo permite-lhe completar um novo jogo com algumas diferenças.

Gallery Mode: Complete o jogo para desbloquear todos os elementos da Galeria. Corações extra e dinheiro: Utilize o aspirador para limpar todas as lâmpadas, candeeiros e vasos, a maioria terá dinheiro ou corações.

GAME BOY ADVANCE

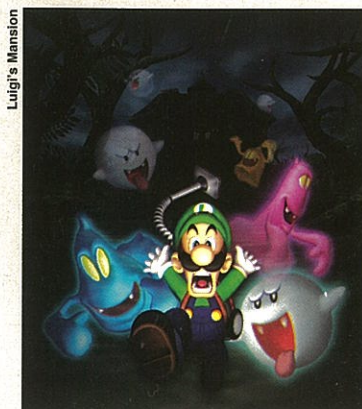
ADVANCE RALLY

Co-Driver Mode: Obtenha o primeiro lugar em todas as corridas de "World Rally Mode".

Pistas escondida: Atinja o primeiro lugar em "Co-Driver Mode" para a desbloquear.

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

10 Vidas: Durante o jogo, pressione Select, B, A, B, A, B (2x) e A (2x).



PETER PAN: RETURN TO NEVERLAND

Nível	Password
Jungle	RGCKYD
Beach	PGCMMD
Forest	CNCGKG

SCOOBY-DOO AND THE CYBER CHASE

Nível	Password
Coliseum	MXP#2VBL
Ocean Chase	CHBB5VBX
Prehistoric Jungle	5S@C7VB8

SONIC ADVANCE

Moon Zone: Recolha as sete esmeraldas para todas as personagens e complete o jogo com Sonic.

Músicas de Sound Test Mode: Para desbloquear novas músicas em "Sound Test Mode", complete The Moon Zone, Extra Mode, ou desbloqueie o Super Sonic Ending. Desbloqueará 3 músicas.

Anéis para Chao Garden: Jogue o primeiro nível e pressione Start + Select + A + B para fazer Reset ao jogo. Entre em Chao Garden e encontrará os anéis que tinha recolhido.

Anéis para Tiny Chao Garden: Entre em "Time Trial Mode" e jogue no nível onde costuma ser mais bem sucedido. Obtenha o máximo de anéis possível e entre em "Garden". Os anéis serão adicionados ao seu total.

Tentativas infinitas em Casino Special Stage: Atinja o "Checkpoint" antes da fonte e tente completar o "Special Stage". Se falhar, encontrará uma vida extra à direita, perto de um barco pendurado que balança. Se voltar a falhar, a vida extra estará lá novamente.

Derrotar Eggman: Depois de ter recolhido as Chaos Emeralds, complete o jogo com todas as personagens. Complete a Final Zone com Sonic novamente, para que ele se transforme em Super Sonic e tenha acesso a uma nova área. Evite as armadilhas e utilize o movimento "Head Bash" contra Eggman oito vezes, para o derrotar.



PARA COLECIONADORES



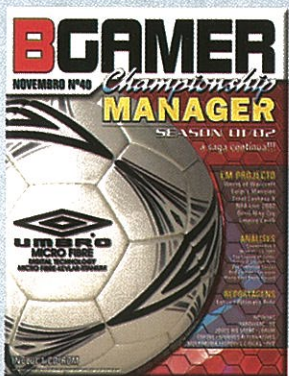
37



38



39



40



41



42



43



44



45



Números Atrasados (Incluindo os CD's) • Assinale com uma Cruz os Exemplares Pretendidos:

☐	☐	☒	☒	☐	☒	☒	☒	☒	☒	☒	☐	☐	☐	☐
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
☒	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45

BGAMER

POR CADA EXEMPLAR €4.5 + PORTES DE ENVIO (1 REVISTA €1.10; 2 A 4 REVISTAS €2.38)
NOTA: CASO QUEIRA MAIS DE 4 REVISTAS TERÁ DE TELEFONAR PARA O TEL: 21 862 20 31

Pode ainda pedir
números atrasados por
Tel: 21 862 20 31
(Margarida Sousa)

NOME: _____

MORADA: _____

Recorte ou fotocopie
este cupão e envie para:

CÓDIGO POSTAL _____ e-mail: _____

BGAMER
REMESSA LIVRE* 16502
1901-963 LISBOA

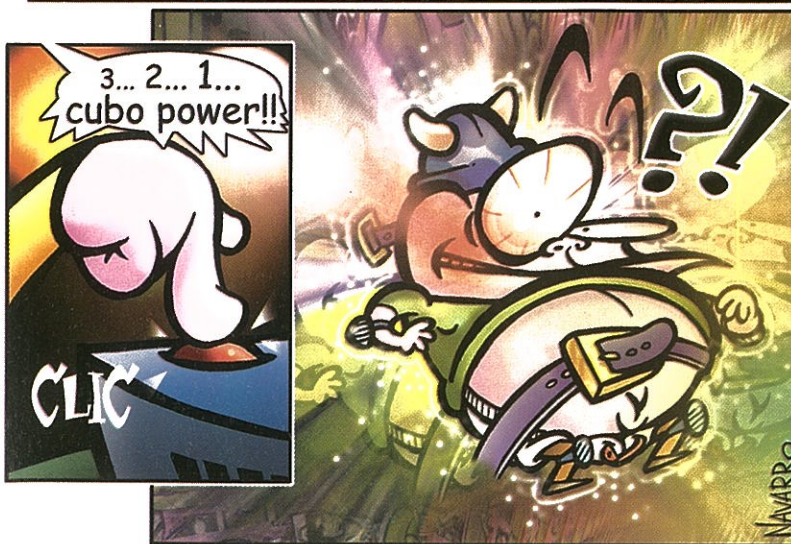
CHEQUE Nº: _____ TELEFONE: _____

* NÃO NECESSITA SELO

As aventuras virtuais de

Stick e Joy

DESCARGAS de ADRENALINA.





PIMBA?

**OUVE SÓ O QUE
TE INTERESSA**



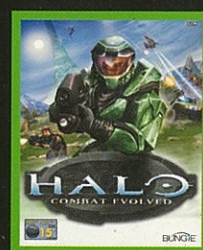
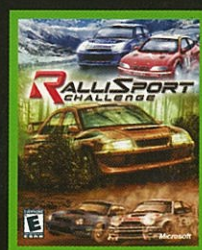
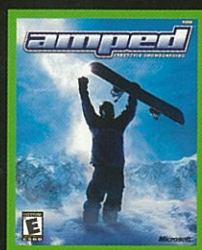
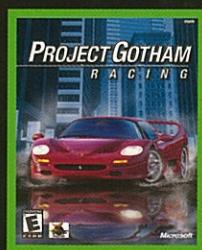
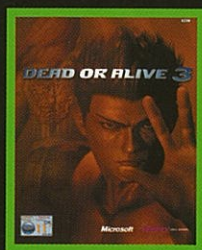
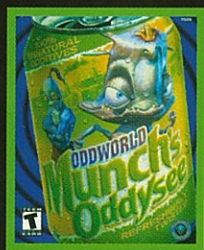
LISBOA - 107,2 FM
PORTO - 107,2 FM

VILA REAL - 94,5 FM
ALENTEJO - 97,2 FM

SANTARÉM - 92,7 FM
BRAGANÇA - 106,1 FM

ALGARVE - 99,7 FM
COIMBRA - 99,7 FM

O SISTEMA DE VIDEOJOGOS
MAIS PODEROSO DO MUNDO.



www.xbox.com/pt

PLAY MORE

À venda no

Carrefour

